ZZAP!
Anno II n°16
OTTOBRE 1987
Lire 3.500
Edizione italiana della rivista inglese più venduta
PROVE E TEST DEI MIGLIORI
VIDEO GIOCHI
PER ATARI C. 64
C. 16 MSX SPECTRUM
BUBBLE BOBBLE
UNA CONVERSIONE DA MEDAGLIA D'ORO
RE-BOUNDER
MEGA-APOCALYPSE
STAR PAWS
RED L.E.D.
FOOTBALL FORTUNES
GUILD OF THIEVES
UNA VENDEMMIA DI GIOCHI CALDI
IN ANTEPRIMA
THE SHOOT'EM UP CONSTRUCTION KIT
UNA CONSOLLE DEDICATA ESCLUSIVAMENTE AL GIOCO
SEGA MASTER SYSTEM
COIN-OP A GO-GO
LE NOVITA' DELL'AUTUNNO IN SALA GIOCHI

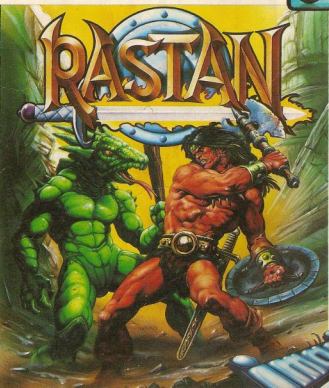
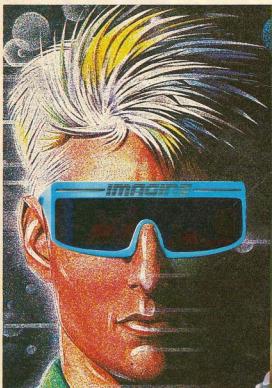
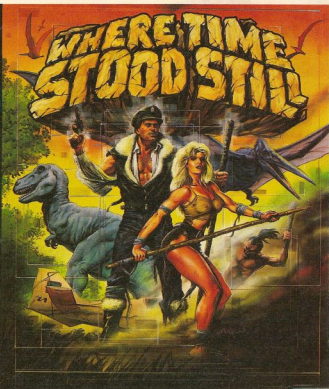
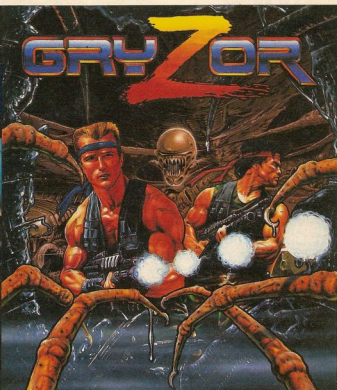
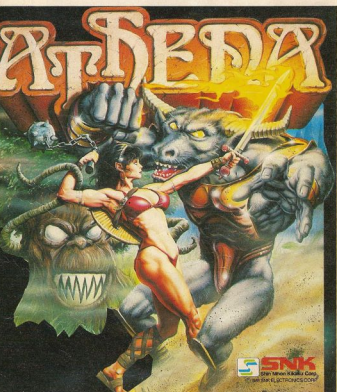
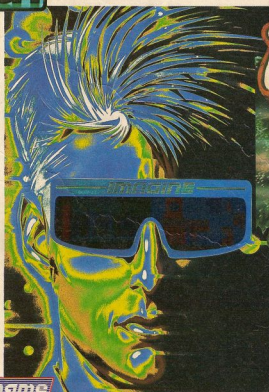
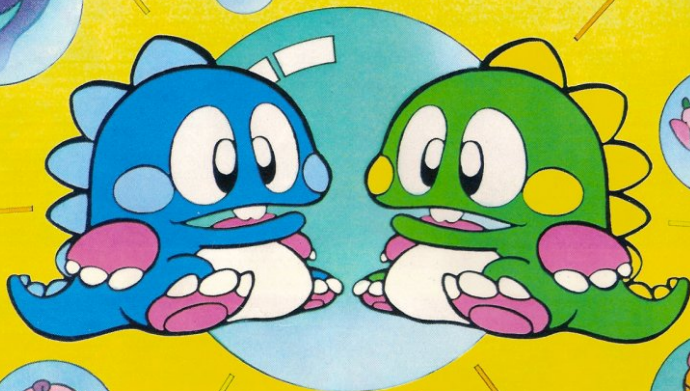
Giochi originali

WHERE TIME STOOD STILL

IMAGINE

RASTAN

IMAGINE

Distribuito e prodotto in Italia da **Leader Distribuzione** s.r.l. - Via Mazzini, 15
21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/212255

L. 12.000 cassetta
L. 15.000 disco!!! (PER CBM 64)

GRYZOR

IMAGINE

ean

ATHENA

IMAGINE

SNK
Shin Nihon Kikaku Corp.

e name
e game

NUMERO 16 OTTOBRE 1987

SOMMARIO

MEDAGLIA D'ORO DI OTTOBRE

SULLE PIAZZE D'ONORE...

EXTRA

STANZIALI

Editore
Edizioni Hobby S.r.l.
Via della Spiga, 20
20121 Milano

Direttore Responsabile
Elisabetta Broli
Direttore
Riccardo Albini
Capo Redattore
Benedetta Torrani
Digital Layout
Marco Vecchi
Redattori
Danilo Lamera
Alberto Rossetti

Redazione
Studio VIT
Via Ausonio, 27
20123 Milano
Tel. 8376394

Fotolito
Claudio Lavezzi
Via Terruggia, 3
20162 Milano

Stampatore
Rotolito Lombarda S.p.A.
Via Brescia, 53/55
Cernusco sul Naviglio (MI)

Concessionario di pubblicità
SPAZIO 3
Piazzale Archinto, 9
20159 Milano
tel. 02/6070403-6080156

Distribuzione
ME.PE. S.p.A.
Via Famagosta, 75
20124 Milano

Su licenza di

NEWSFIELD

NEWSFIELD PUBLICATION

Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Milano al n° 251 il 10/5/1986

Arretrati il doppio del prezzo di copertina.
Solo con versamento sul c/c postale N° 54562202, intestato a: Edizioni Hobby S.r.l. Via della Spiga, 20 20121 Milano

PRIMAPAGINA

Anno 2 - Numero 16 Ottobre 1987

NO SENSE OF HUMOR

Questa Primapagina è un po' speciale, nel senso che è una risposta ad una lettera di un lettore di Catania, Alfredo Spadaro, pubblicata nelle pagine di ZZAP! Posta.

Forse la sua lettera non meritava tanto spazio. Forse anche la nostra risposta non meritava tanto spazio, ma qui in redazione siamo un po' stufi di ricevere lettere sputasentenze. Niente di personale con Alfredo, mi raccomando, è solo che abbiamo un pessimo *sense of humour.*

E veniamo alle critiche.

1) Niente da dire. Ci cospargiamo il capo di cenere: hai completamente ragione. Gli errori c'erano e ce ne scusiamo.

2) ZZAP! italiano potrà anche essere una misera traduzione di quello inglese ma non è *solo* una misera traduzione di quello inglese. C'è anche farina italiana dentro. Checché tu ne dica, i commenti di BMV, AR e DL sono tutti originali, come le recensioni che li accompagnano.

Per quanto riguarda invece le recensioni dei giochi vecchi di secoli e altri hanno già recensito, torno a ripetere (parlo arabo?) che noi recensiamo soltanto i giochi importati e distribuiti ufficialmente in Italia. Se tu hai una linea diretta con l'Inghilterra e ricevi i giochi con largo anticipo sulla diffusione ufficiale in Italia, buon per te. Ma la maggior parte dei lettori di ZZAP! non ha questa fortuna e noi a loro ci rivolgiamo.

Infine, la questione del prezzo. Il prezzo del giornale lo decide l'editore non la redazione ed è a lui che abbiamo già girato la tua lettera. Ciò nonostante voglio egualmente risponderti. Innanzitutto, il giornale inglese costa meno perché tira più copie di quello italiano (almeno tre o quattro volte in più) e quindi, dato che più copie tiri meno le paghi, costa molto meno, per copia, di quello italiano. Inoltre, dato che i giornali spesso guadagnano più con la pubblicità che con le vendite in edicola, ZZAP! inglese può tenere basso il prezzo di copertina perché ha una grossa entrata pubblicitaria (nel numero di cui parli 47 pagine contro le nostre 25). Qui questo non succede perché grazie a quelli che vendono giochi piratati in edicola (e a quelli che li comprano) pochi imprenditori se la sentono di entrare in un mercato in cui la concorrenza sleale non viene punita. E quindi ci sono poche ditte e poca pubblicità.

3) Per quanto riguarda l'annoso e ormai noioso argomento della pirateria e del costo dei giochi, ti devo dire, sinceramente, che ci siamo stufati di ripetere le stesse cose ogni volta che salta fuori qualche furbo come te a dirci che le copie costano meno. E chi siamo noi per convincerti di fare altrimenti? Ma poi, vogliamo convincerti di fare altrimenti? No. Compra pure i giochi in edicola, dal salumiere, dove vuoi, e divertiti.

Adesso che ti abbiamo risposto, ci preoccupa una sola cosa: che tu non metta in atto la tua minaccia di non scriverci più.

Riccardo Albini

LE PAGELLE DI ZZAP!

PRESENTAZIONE
Confezione, istruzioni cartacee e su video, caricamento, opzioni di gioco, praticità del programma (comprese cose tipo comodità di controllo da joystick o tastiera), schermo d'apertura. Tutto ciò che non riguarda il gioco vero e proprio.

GRAFICA
Varietà, dettagli ed efficacia delle immagini, qualità dell'animazione, fluidità del movimento.

SONORO
Varietà ed efficacia degli effetti sonori, qualità sia tecnica che estetica della musica. E ancora: il sonoro annoia?

APPETIBILITA'
Quanto il gioco vi fa venire voglia di giocarlo e rigiocarlo? Insomma, quanto è avvincente.

LONGEVITA'
Per quanto tempo riuscirà a prendervi?

GLOBALE
E' il risultato di tutte le valutazioni e del giudizio generale dei recensori.

I BOLLINI QUALITA' DI ZZAP!

MEDAGLIA D'ORO
Il miglior gioco in assoluto tra quelli recensiti nel mese. Potrebbe anche non esserci una Medaglia d'Oro in tutti i numeri, ma se c'è non perdetela! Qualche volta potrebbero anche essere due. . .

GIOCO CALDO
I "giochi caldi" del mese, quelli che totalizzano intorno al 90% alla voce Globale. Consideriamo ogni Gioco Caldo di ZZAP! un ottimo acquisto, a meno che non odiate decisamente quel tipo di gioco.

IN QUESTO NUMERO:

SOFT MAIL NEWS

Come vi avevamo promesso già da agosto, questo autunno non smette più di sorprendere, riservandoci novità interessanti tutte le settimane! Per la gioia di chi ama i giochi che richiedono abilità sia di mano che di testa, ecco PIRATES! della Microprose (con tanto di mappa) e MOEBIUS della Origin Systems (fascetta da annodare intorno alla testa inclusa). Uno dei gioielli più preziosi della stagione è ACCOLADE COMICS: ben tre dischi registrati fronte e retro per una vera storia a fumetti animati la cui fine varia a seconda di come si comporterà il protagonista sotto la tua guida! Per chi invece non può fare a meno dello "spara e fuggi", SHOOT'EM UP CONSTRUCTION KIT della Outlaw (una nuova divisione della Palace) offre 4 giochi più un programma per farseli da sè senza troppa fatica: sembra incredibile, ma potrai creare giochi a livello di "Uridium" e scambiarli con i tuoi amici! Più di così...

DISPONIBILI

COMMODORE 64

1115	007: The living daylights	Domark	AA	NO	18.000
1197	Accolade comics	U.S. Gold	RA	NO	49.000/d
1135	Ace 2	Cascade	AR	NO	18.000
1081	Alternate - dungeon	Datasoft	AA	NO	39.000/d
0952	Barbarian	Palace Software	AA	NO	18.000
0953	Barbarian	Palace Software	AR	NO	25.000/d
1085	Bride of Frankenstein	Ariolasoft	AA	NO	18.000
1233	Champ. Baseball	Activision	SP	NO	18.000
0987	Conflict in Vietnam	Microprose	ST	NO	25.000
1086	Deadringer	Ariolasoft	AR	NO	10.000
1182	Decathlon	Firebird	SP	NO	5.000
0560	Defender of the Crown	Mindscape	CW	NO	29.000/d
1183	Edge classic	The Edge	RA	NO	18.000
1184	Edge classic	The Edge	RA	NO	25.000/d
1154	Epyx epics	Epyx	RA	NO	18.000
1155	Epyx epics	Epyx	RA	NO	25.000/d
1158	Epyx fast loader	Epyx	UT	NO	45.000/r
0800	Flight Simulator II	Sub Logic	SI	NO	75.000
1100	Game over	Ocean	AR	NO	18.000
1229	Game over	Ocean	AR	NO	25.000/d
1084	GFL Football	Activision	SP	NO	18.000
0956	Guild of thieves	Rainbird	AD	NO	35.000/d
1223	Hellcat ace	Microprose	SI	NO	29.000/d
1153	High frontier	Activision	AR	NO	18.000
1082	Kikstart II	Mastertronic	SP	NO	5.000
1110	Last mission	U.S. Gold	AR	NO	18.000
0566	Last ninja	System 3	AA	NO	25.000/d
1000	Laurel & Hardy	U.S. Gold	AA	NO	18.000
1091	Laurel & Hardy	U.S. Gold	AA	NO	25.000/d
1218	Legend of Sinbad	Superior softwa	AA	NO	18.000
1221	Mig alley ace	Microprose	SI	NO	25.000
1123	Moebius	Origin	AA	NO	39.000/d
0986	Passengers on the wind	Infrogrames	AD	NO	39.000/d
1089	Passengers on the wind	Infrogrames	AD	NO	25.000
1148	Pirates !	Microprose	AA	NO	23.000
1149	Pirates !	Microprose	AA	NO	35.000/d
0973	Prohibition	Infrogrames	AR	NO	18.000
1050	Revs +	Firebird	SP	NO	18.000
1051	Revs +	Firebird	SP	NO	25.000/d
0988	Road runner	U.S. Gold	AR	NO	18.000
1033	Road runner	U.S. Gold	AR	NO	25.000/d
1222	Spitfire ace	Microprose	SI	NO	29.000/d
1185	Sports compilation	Activision	RA	NO	35.000
1186	Sports compilation	Activision	RA	NO	49.000/d
1097	Star paws	Softw. projects	AR	NO	15.000
0954	Stifflip & Co.	Palace Software	AD	NO	18.000
1193	Summer gold	U.S. Gold	RA	NO	18.000
1103	The final cartridge II	Mastertronic	UT	NO	89.000/r
0461	The three Musketeers	American Action	AD	NO	18.000
1159	Toy shop	Broderbund	UT	NO	99.000/d
1114	Transatlantic ballon challe	Virgin Games	SP	NO	18.000
1065	Trio hit pack	Elite	RA	NO	18.000
1217	Trio hit pack	Elite	RA	NO	25.000/d
1090	Up periscope	Action soft	SI	NO	59.000/d
1113	Video title shop	U.S. Gold	UT	NO	29.000/d
1111	War game construction set	Strategic Simul	ST	NO	39.000/d
0982	Wizball	Ocean	AR	NO	18.000
1120	Wizball	Ocean	AR	NO	25.000/d
1095	World class leaderboard	U.S. Gold	SP	NO	18.000
1096	World class leaderboard	U.S. Gold	SP	NO	25.000/d

SPECTRUM 48 K

1100	Game over	Ocean	AR	NO	18.000
0857	Metro cross	U.S. Gold	AR	NO	18.000
0806	Now Games 1 (6 prg.)	Virgin Games	RA	NO	18.000
0988	Road runner	U.S. Gold	AR	NO	18.000
0954	Stifflip & Co.	Palace Software	AD	NO	18.000
1193	Summer gold	U.S. Gold	RA	NO	18.000
1095	World class leaderboard	U.S. Gold	SP	NO	18.000

MSX

0310	Ace of aces	U.S. Gold	SI	NO	18.000
1230	Deathwish 3	Gremlin	AR	NO	18.000
1199	Hyper sports 2	Konami	SP	NO	49.000/r
0984	Milk race	Mastertronic	SP	NO	5.000

MS-DOS

1189	Ace	Cascade	AR	NO	35.000/d

COMMODORE 16

0885	Auf wiedersehen Monty	Gremlin	AR	NO	18.000
1188	Power pack 1	Audiogenic	RA	NO	18.000
0150	Spy vs Spy	Tynesoft	AR	SI	18.000

ATARI ST

1227	Advanced art studio	Rainbird	GR	NO	45.000/d
0880	Barbarians	Psygnosis	AA	NO	49.000/d
1161	Extravaganza	Eidersoft	AA	NO	25.000/d
0800	Flight Simulator II	Sub Logic	SI	NO	99.000/d
0517	Gauntlet	U.S. Gold	AR	NO	49.000/d
1137	Golden path	Rainbird	AA	NO	39.000/d
1041	Hades nebula	Nexus	AR	NO	29.000/d
0078	Hard Ball!	U.S. Gold	AR	NO	49.000/d
0727	Into the eagles nest	Pandora	AR	NO	39.000/d
1145	Knight orc	Rainbird	AD	NO	39.000/d
1166	Metropolis 2000 A.D.	Eidersoft	AR	NO	25.000/d
1167	Nine princes in amber	Audiogenic	AA	NO	39.000/d
1169	Perry Mason	Audiogenic	AD	NO	39.000/d
1132	Pirates of the Barbary Coas	Cascade	AA	NO	25.000/d
1033	Road runner	U.S. Gold	AR	NO	49.000/d
0454	Sentinel	Firebird	ST	NO	39.000/d
1172	Tempus	Eidersoft	AA	NO	59.000/d

AMSTRAD CPC 464

0092	Paper boy	Elite	AR	NO	18.000
0973	Prohibition	Infrogrames	AR	NO	18.000
0988	Road runner	U.S. Gold	AR	NO	18.000

AMIGA

1219	Arazoks tomb	Aegis	AA	NO	59.000/d
1192	Arena/Brataccas	Psygnosis	RA	NO	59.000/d
1232	Ballyhoo	Infocom	AD	NO	59.000/d
0880	Barbarians	Psygnosis	AA	NO	49.000/d
1107	Challenger	Anco	AR	NO	18.000/d
1106	Cruncher factory	Anco	AR	NO	18.000/d
1038	Demolition	Anco	AR	NO	18.000/d
1234	File II	Softwood	DB	NO	150.000/d
0800	Flight Simulator II	Sub Logic	SI	NO	99.000/d
0402	Karate	Paradox	SP	NO	45.000/d
0507	Karate kid II	Micropool	SP	NO	49.000/d
1164	King quest 3	Sierra On-line	AD	NO	49.000/d
1145	Knight orc	Rainbird	AD	NO	39.000/d
1177	Lattice C professional	Metacomco	LI	NO	750.000/d
1039	Phalanx	Anco	AR	NO	18.000/d
1037	Space battle	Anco	AR	NO	18.000/d
1170	Space quest	Sierra On-line	AD	NO	49.000/d
1171	Stationfall	Infocom	AD	NO	59.000/d
0282	Super Huey	U.S. Gold	SI	NO	39.000/d
1179	Sargeon	ISM Inc.	ED	NO	99.000/d
1235	Swooper	Robtek	AR	NO	35.000/d
1236	Tass times in Tonetown	Activision	AA	NO	45.000/d

ACCESSORI

1204	Invisiclue: Ballyhoo	Infocom	MA	NO	18.000/l
1205	Invisiclue: Cutthroats	Infocom	MA	NO	18.000/l
1206	Invisiclue: Deadline	Infocom	MA	NO	18.000/l
1207	Invisiclue: Enchanter	Infocom	MA	NO	18.000/l
1208	Invisiclue: Infidel	Infocom	MA	NO	18.000/l
1209	Invisiclue: Mind forever	Infocom	MA	NO	18.000/l
1031	Invisiclue: Moonmist	Infocom	AC	NO	18.000/l
1210	Invisiclue: Planetfall	Infocom	MA	NO	18.000/l
1211	Invisiclue: Seastalker	Infocom	MA	NO	18.000/l
1212	Invisiclue: Sorcerer	Infocom	MA	NO	18.000/l
1213	Invisiclue: Spellbreaker	Infocom	MA	NO	18.000/l
1214	Invisiclue: Starcross	Infocom	MA	NO	18.000/l
1215	Invisiclue: Suspended	Infocom	MA	NO	18.000/l
1216	Invisiclue: Wishbringer	Infocom	MA	NO	18.000/l
1156	Joy. Icon troller	Suncom	AC	NO	35.000/h
1220	Joy. Tac 3	Suncom	AC	NO	35.000/h
1157	Joy. Tac 5	Suncom	AC	NO	39.000/h

ATARI 130/800

1182	Decathlon	Firebird	SP	NO	5.000

DA PRENOTARE

COMMODORE 64

1180	Action pack II	Alligata	RA	NO	Da stab
1200	Airborne ranger	Microprose	ST	NO	Da stab/d
1143	Athena	Imagine	AA	NO	18.000
1138	Auto duel	Origin	ST	NO	39.000/d
1141	Bangkok knights	System 3	AA	NO	Da stab
1142	Bangkok knights	System 3	AA	NO	Da stab/d
1133	Battle of Guadalcanal	Activision	ST	NO	Da stab
1134	Battle of Guadalcanal	Activision	ST	NO	Da stab/d
1125	Battle ships	Elite	BG	NO	Da stab
1190	Bubble bobble	Firebird	AR	NO	Da stab
1191	Bubble bobble	Firebird	AR	NO	Da stab/d
1124	Buggy Boy	Elite	AR	NO	Da stab
1098	California games	Epyx	SP	NO	18.000
1131	California games	Epyx	SP	NO	25.000/d
1181	Coin op classic	U.S. Gold	RA	NO	Da stab
1242	Create with Garfield		GR	NO	Da stab/d
0862	Desk pack 1	Berkeley	AG	NO	45.000/d
1122	Driller	Incentive	AA	NO	Da stab
0864	Font pack 1	Berkeley	AG	NO	40.000/d
0863	Geodex	Berkeley	AG	NO	45.000/d
0860	GEOS 64	Berkeley	AG	NO	89.000/d
0256	Ikari Warriors	Elite	AR	NO	18.000
1042	Image System	C.R.L.	GR	NO	Da stab/d
1151	Implosion	Cascade	AA	NO	18.000
1094	Indiana Jones	U.S. Gold	AA	NO	Da stab
0978	Jet	Sub Logic	SI	NO	Da stab/d
1145	Knight orc	Rainbird	AD	NO	Da stab/d
1165	Lurking horror	Infocom	AD	NO	49.000/d
1101	Max torque	Bubble bus	SP	NO	18.000
1226	Mega apocalypse	Martech	AR	NO	18.000
1203	Mystery of the Nile	Firebird	AA	NO	Da stab
1132	Pirates of the Barbary Coas	Cascade	AA	NO	18.000/d
1112	Project: Stealth Fighter	Microprose	ST	NO	Da stab/d
1150	Quedex	Thalamus	AR	NO	Da stab
1108	Renegade	Imagine	AR	NO	18.000
0874	Risk	The Edge	AR	NO	18.000
0698	S.D.I.	Mindscape	CW	NO	Da stab/d
1243	Scenery disk 1	Sub Logic	SI	NO	Da stab/d
1244	Scenery disk 2	Sub Logic	SI	NO	Da stab/d
1245	Scenery disk 3	Sub Logic	SI	NO	Da stab/d
1246	Scenery disk 4	Sub Logic	SI	NO	Da stab/d
1247	Scenery disk 5	Sub Logic	SI	NO	Da stab/d
1248	Scenery disk 6	Sub Logic	SI	NO	Da stab/d
1239	Scenery disk 7	Sub Logic	SI	NO	Da stab/d
1249	Scenery disk Japan	Sub Logic	SI	NO	Da stab/d
1250	Scenery disk San Francisco	Sub Logic	SI	NO	Da stab/d
1126	Shoot'em up construction ki	Outlaw Producti	UT	NO	Da stab
1127	Shoot'em up construction ki	Outlaw Producti	UT	NO	Da stab/d
0742	Sinbad	Mindscape	CW	NO	Da stab/d
1128	Six pack 2 (6 prg.)	Elite	RA	NO	Da stab
1129	Six pack 2 (6 prg.)	Elite	RA	NO	Da stab/d
1194	Solomon's key	U.S. Gold	AA	NO	Da stab
1195	Solomon's key	U.S. Gold	AA	NO	Da stab/d
0152	Sorderon's shadow	Firebird	AD	NO	18.000
1099	SS: baseball	Epyx	SP	NO	Da stab
1102	SS: basketball	Epyx	SP	NO	Da stab
1139	Star games II	Gremlin	RA	NO	Da stab
1140	Star games II	Gremlin	RA	NO	Da stab/d
1171	Stationfall	Infocom	AD	NO	49.000/d
0838	Sub battle simulator	U.S. Gold	SI	NO	18.000
0839	Sub battle simulator	U.S. Gold	SI	NO	29.000/d
1152	Super sprint	Electric dreams	SP	NO	Da stab
0856	Tai pan	Ocean	AR	NO	18.000
1121	Tai pan	Ocean	AA	NO	25.000/d
1109	Tank	Ocean	AR	NO	18.000
1202	Thunder chopper	Action soft	SI	NO	Da stab/d
1146	Trantor	Go !	AA	NO	18.000
1144	Ultima IV	Origin	AD	NO	Da stab/d
1187	Where in world Carmen Sandi	U.S. Gold	AD	NO	59.000/d
0861	Writer's workshop	Berkeley	AG	NO	60.000/d

MSX

1115	007: The living daylights	Domark	AA	NO	18.000
0612	Ballblazer	Activision	AR	NO	18.000
0393	Howard the duck	Activision	AR	NO	18.000
0986	Passengers on the wind MSX2	Infrogrames	AD	NO	Da stab/d
1198	Vampire killer MSX2	Konami	AR	NO	Da stab/r

AMIGA

1023	Alien fires	Jaguare	AA	NO	Da stab/d
1130	Ancient mariner	System architec	AA	NO	Da stab/d
1138	Auto duel	Origin	ST	NO	Da stab/d
1238	Dynamic CAD 2.3	Microillusions	GR	NO	Da stab/d
1105	Emerald mines	Anco	AR	NO	Da stab/d
1201	Ferrari formula one	Electronic arts	SP	NO	Da stab/d
1027	Galileo	Infinity	AG	NO	Da stab/d
0517	Gauntlet	U.S. Gold	AR	NO	49.000/d
1024	Grandslam tennis	Infinity	SP	NO	Da stab/d
0078	Hard Ball!	U.S. Gold	AR	NO	Da stab
0978	Jet	Sub Logic	SI	NO	Da stab/d
0689	Kampsgruppe	Strategic Simul	ST	NO	59.000/d
1104	Karate king	Anco	SP	NO	Da stab/d
1237	Kickstart 1.2 update		UT	NO	Da stab/d
0801	King of Chicago	Mindscape	CW	NO	Da stab/d
0626	L'AMIGA	IHT Gruppo Edit	MA	SI	54.000/l
1123	Moebius	Origin	AA	NO	Da stab/d
0879	Mouse trap	Tynesoft	AR	NO	29.000/d
1178	Pascal	Metacomco	LI	NO	Da stab/d
1025	Queen test		TA	NO	Da stab/d
0635	Roadwar 2000	Strategic Simul	ST	NO	59.000/d
1239	Scenery disk 7	Sub Logic	SI	NO	Da stab/d
1026	Shakespeare		PU	NO	Da stab/d
0771	Solo flight	Microprose	SI	NO	Da stab/d
1029	Terrorpods	Psygnosis	AR	NO	Da stab/d
0461	The three Musketeers	American Action	AD	NO	69.000/d
0741	VizaWrite Desktop	Viza Software	WP	NO	159.000/d

COMMODORE 16

0257	Space Harrier	Elite	AR	NO	18.000
0211	Strip Poker	Anco	TA	NO	18.000
0218	Summer Events	Anco	SP	NO	18.000
1052	Zolyx	Firebird	AR	NO	5.000

SPECTRUM 48 K

1115	007: The living daylights	Domark	AA	NO	18.000
1135	Ace 2	Cascade	AR	NO	18.000
1143	Athena	Imagine	AA	NO	18.000
1141	Bangkok knights	System 3	AA	NO	Da stab
1133	Battle of Guadalcanal	Activision	ST	NO	Da stab
1125	Battle ships	Elite	BG	NO	Da stab
1190	Bubble bobble	Firebird	AR	NO	Da stab
1136	Catch 23	Martech	AA	NO	18.000
1181	Coin op classic	U.S. Gold	RA	NO	Da stab
1183	Edge classic	The Edge	RA	NO	18.000
0626	Gunship	Microprose	SI	NO	Da stab
1153	High frontier	Activision	AR	NO	Da stab
0256	Ikari Warriors	Elite	AR	NO	18.000
1151	Implosion	Cascade	AA	NO	18.000
1094	Indiana Jones	U.S. Gold	AA	NO	Da stab
1110	Last mission	U.S. Gold	AR	NO	18.000
1108	Renegade	Imagine	AR	NO	18.000
1128	Six pack 2 (6 prg.)	Elite	RA	NO	Da stab
1194	Solomon's key	U.S. Gold	AA	NO	Da stab
1185	Sports compilation	Activision	RA	NO	39.000
1139	Star games II	Gremlin	RA	NO	Da stab
1097	Star paws	Softw. projects	AR	NO	18.000
0856	Tai pan	Ocean	AR	NO	18.000
1114	Transatlantic ballon challe	Virgin Games	SP	NO	18.000
1146	Trantor	Go !	AA	NO	18.000
1065	Trio hit pack	Elite	RA	NO	18.000
0982	Wizball	Ocean	AR	NO	18.000

ATARI ST

0910	Advanced User Guide	Glentop	MA	NO	Da stab/l
1252	Aegis animator	Aegis	GR	NO	Da stab/d
1160	Amazon	Audiogenic	AA	NO	39.000/d
1130	Ancient mariner	System architec	AA	NO	Da stab/d
1192	Arena/Brataccas	Psygnosis	RA	NO	Da stab/d
1138	Auto duel	Origin	ST	NO	39.000/d
1142	Bangkok knights	System 3	AA	NO	Da stab/d
1125	Battle ships	Elite	BG	NO	Da stab/d
1191	Bubble bobble	Firebird	AR	NO	Da stab/d
1147	Dan dare: pilot of the futu	Virgin Games	AA	NO	Da stab/d
0560	Defender of the Crown	Mindscape	CW	NO	Da stab/d
1119	GFA Desktop publisher	Glentop	PU	NO	Da stab/d
1116	GFA Draft +	Glentop	GR	NO	Da stab/d
1118	GFA Film manager	Glentop	UT	NO	Da stab/d
1117	GFA Vector	Glentop	GR	NO	Da stab/d
1162	Hisoft basic	Hisoft	LI	NO	Da stab/d
1094	Indiana Jones	U.S. Gold	AA	NO	Da stab/d
1163	Jupiter probe	Microdeal	AA	NO	29.000/d
0801	King of Chicago	Mindscape	CW	NO	Da stab/d
1164	King quest 3	Sierra On-line	AD	NO	49.000/d
1165	Lurking horror	Infocom	AD	NO	59.000/d
1123	Moebius	Origin	AA	NO	Da stab/d
1168	Outcasts	Mastertronic	AA	NO	18.000/d
1254	PC Ditto		UT	NO	Da stab/d
1253	Publishing partner		PU	NO	Da stab/d
1108	Renegade	Imagine	AR	NO	39.000/d
1239	Scenery disk 7	Sub Logic	SI	NO	Da stab/d
0742	Sinbad	Mindscape	CW	NO	Da stab/d
1195	Solomon's key	U.S. Gold	AA	NO	Da stab/d
1170	Space quest	Sierra On-line	AD	NO	49.000/d
1028	St wars	Miles Group	AR	NO	Da stab/d
1171	Stationfall	Infocom	AD	NO	59.000/d
1173	T.N.T.	Infrogrames	AR	NO	39.000/d
0856	Tai pan	Ocean	AR	NO	39.000/d
1029	Terrorpods	Psygnosis	AR	NO	Da stab/d
0511	Tracker	Rainbird	AR	NO	Da stab/d
1174	Vegas gambler	Eidersoft	TA	NO	49.000/d

ATARI 130/180

1115	007: The living daylights	Domark	AA	NO	18.000
1138	Auto duel	Origin	ST	NO	Da stab/d
0348	Flash Gordon	M.A.D.	AR	NO	5.000
0956	Guild of thieves	Rainbird	AD	NO	Da stab/d
0984	Milk race	Mastertronic	SP	NO	5.000

MS-DOS

1241	Advanced flight simulator	Electronic arts	SI	NO	Da stab/d
0692	Arkanoid	Ocean	AR	NO	Da stab/d
0560	Defender of the Crown	Mindscape	CW	NO	Da stab/d
0769	Eden blues	ERE Informatiqu	AA	NO	Da stab/d
0978	Jet	Sub Logic	SI	NO	Da stab/d
0770	Macadam bumper	ERE Informatiqu	TA	NO	Da stab/d
0986	Passengers on the wind	Infrogrames	AD	NO	Da stab/d
1034	Saboteur II	Durrell	AR	NO	Da stab/d
1249	Scenery disk Japan	Sub Logic	SI	NO	Da stab/d
1250	Scenery disk San Francisco	Sub Logic	SI	NO	Da stab/d
0839	Sub battle simulator	U.S. Gold	SI	NO	49.000/d

BUONO D'ORDINE

Desidero ricevere i seguenti articoli:

CODICE	TIPO DI COMPUTER	PREZZO
	SPESE POSTALI	4.000
	TOTALE L.	

Ordine minimo L. 20.000

PROGRAMMI DA PRENOTARE

Desidero prenotare i seguenti articoli, che mi spedirete appena saranno disponibili.
Pagherò in contrassegno l'importo dovuto più L. 3.000 per ogni spedizione effettuata.

CODICE	TIPO DI COMPUTER	PREZZO

☐ Pagherò in contrassegno Cognome ______ Nome ______

Via ______ Città ______ Cap. ______ Prov. ______

Firma (se minorenne quella di un genitore) ______
Verranno evasi solo gli ordini firmati.

Completa le parti del buono d'ordine (o di una sua fotocopia), a cui sei interessato, ritaglialo e spediscilo in busta chiusa a:
Lago divisione Soft Mail, via Napoleona 16, 22100 Como

N.B. La quarta colonna indica il tipo di programma.
La quinta colonna indica la presenza delle istruzioni in italiano

Questi sono alcuni dei titoli inclusi nel nostro catalogo.
Per ulteriori informazioni telefonare a LAGO: tel. (031) 300174 dalle 14,30 alle 18,00.
Servizio: Via Modem - tel. (02) 8245137 - 300/8/1/N - 24 ore tutti i giorni

L. 25.000

* L'unico joystick **anato*mico*** con microswitch ad alta affidabilità.
* Leggero e affidabile, per un gioco veloce.
* Il joystick europeo più amato dagli americani.

È un'esclusiva **MASTERTRONIC s.a.s.** - Via Mazzini, 15 - 21020 CASCIAGO (VA) - Tel. 0332/212255

Questo mese non abbiamo pubblicato neppure mezza pagella e qualche lettore comincerà a chiedersi se siamo normali o no. In effetti accettare una proposta come quella delle pagelle e poi non pubblicarne mi pare un pò scemo. D'altronde questa volta ho perso la "conta" e quindi le due pagine che erano rimaste a disposizione sono state usate in altro modo. Più grave é invece un'altra questione che riguarda una rubrica che di solito viene ospitata dall'ultima pagina della posta e che finalmente aveva conquistato uno spazio tutto suo: Videomatch. Dopo mesi d'assenza era pronta ad apparire quando tutti i dati sono passati a miglior vita. Ci vorrà un pò di tempo per recuperarli, ma voi recordmen del joystick non demordete!
Prima di lasciarvi alla lettura della posta vorrei chiedere a Marco Spadini di mettersi in contatto telefonico con la redazione.

DALLA PRIMAPAGINA

Ho qui sotto gli occhi l'ultimo numero di ZZAP! made in Italy e il corrispettivo inglese, comprato l'8 agosto (lo stesso numero!!!) a Londra.
Mentre leggevo e confrontavo mi sono venute in mente un bel pò di critiche e di appunti, da mandare al vostro indirizzo, affinché fossero (lo spero!) divulgati.
Già vi sento lamentarvi: eccone un altro! Credevamo di esserci spiegati, di esserci tolti dai piedi questi criticoni incontentabili, buoni a nulla, kusv!! ecc.
E invece no! Bisogna che ogni tanto qualcuno smuova un pò le acque, altrimenti vi addormentate, vi adagiate sugli allori e pensate che tutto vada bene così com'é, che tanto nessuno protesta.
1) Ma dico! Ma avete dato un'occhiata al n°15, dopo che é uscito dalle presse di stampa? A pag. 18, 19, 20, 22, 24, 26, 28, ecc. le recensioni e i commenti sono lasciati in sospeso! E già, ora che con la nuova metodologia "computeristica sono diminuiti gli errori di ortografia, dovevate inventarvi qualcos'altro.
2) Possibile che ZZAP! italiano sia solo una misera traduzione, e per di più enormemente ridotta (80 pagine contro 124) di quello inglese? Perfino la cosidetta "parte italiana" e cioè i vari commenti di BMV, AR, DL, ecc. sono spesso traduzioni dall'inglese (credete di essere gli unici a conoscerlo?). Inoltre mettete in anteprima che sono usciti e recensiti da altri già da secoli (vedi Star Paws e Zynaps) o che addirittura avete recensito voi stessi (vedi Game Over). Però in compenso da noi ZZAP! costa 3.500 Lire mentre in UK 2.200 (1 sterlina).
3) Ma chi diavolo vuole prendere in giro Riccardo Albini con il suo ridicolo editoriale di Settembre. E' vero che i giochi scenderanno a L.12.000 quest'autunno, ma solo a causa del rispettivo calo a 6 sterline in UK, e non é certo stata una decisione presa acausa dell'arretratezza del mercato italiano, invaso dai pirati! Una copia L.10.000? Ma andiamo, chiunque con 8.000 lire in tasca può comprarsi in edicola una cassetta con su fino a 10 giochi nuovissimi e spesso anche con titolo originale e nome della casa produttrice sullo schermo d'apertura. Per non parlare poi degli aquisti fra privati (500 Lire o anche meno per un gioco. L.12.000 sono ancora un prezzo enormemente esagerato per un gioco che 90 su 100 giochi per 2 ore e poi più. Sai che paura mi fanno le minacce di John Holder! Sono tutto un brivido!
Non vi mando nessuna pagella, perché mi sembra un'idea totalmente idiota mentre quella del referendum non era male, solo che ZZAP!64 ne ha organizzato uno lui (risultati sul N°28). Naturalmente voi questo non lo potrete mai fare, perché non volete aggiungere neanche una pagina a questa striminzita rivista, tutta-pubblicità.
Ho ancora 2 o 3 cosette che mi vengono in mente, ma sto pensando giusto in questo momento che tanto é inutile, questa lettera verrà cestinata come l'altra che vi ho scritto, perchè ciò che ho scritto é tutto vero e difficilmente replicabile.
Se per caso però, aveste il fegato di pubblicarla, non partite come sempre con l'idea di volervi giustificare a tutti i costi. Perchè non essere obiettivi, una volta tanto, e dire già forse hai ragione; dopotutto per 3.500 anche se non sono un capitale si potrebbe ottenere qualcosa di più; potreste anche fare qualcosa per eliminare o almeno ridurre i difetti e le mancanze che vi ho fatto notare, in fondo, con spirito costruttivo. Qualcuno ha detto che conoscere i propri difetti é già un buon passo verso il miglioramento. Siete d'accordo? Oppure pensate che io non abbia il diritto di lamentarvi e di scrivermi ciò che penso (e ciò che vedo)? Se volete avere la bontà di rispondermi a di farmi sapere ciò che ne pensate, non cestinate questa lettera. altrimenti avrete vinto voi. Non vi scriverò più, evitando perdite di tempo da entrambe le parti.

Alfredo S.

Santi Numi! Cosa t'é venuto in mente di innervosire il direttore! Da quando ha letto la tua é diventato intrattabile.

I PIRATI RISPONDONO

Sfogliando il numero 15 e leggendo la rubrica "la posta", tra una smanettata furiosa e un'altra, abbiamo notato la lettera nella quale un certo D.D.T. esprimeva le sue opinioni a proposito dei "crachers" (si intende i pirati, non i crackers commestibili).
Avete notato la firma: I.S.S. Hard & Soft???
Siamo un gruppo di pirati e chiariamo subito la nostra posizione: se non ci avete mai sentiti è perchè abbiamo assunto da poco la denominazione I.S.S. (Indipendent Software Service). Intendiamoci, non siamo pirati come Pier e amici (anche se abbiamo chi ci tiene i contatti con loro) bensì abbiamo un "giro" differente per il quale non trattiamo il software all'ingrosso (se così si può dire) ma solo quello al dettaglio ovvero quei 60 titoli al mese più richiesti.
Abbiamo scritto per puntualizzare alcune delle osservazioni di D.D.T.
1° - La faccenda delle cartucce . Sappiamo tutti che esistono delle cartucce quali FREEZE FRAME, ISEPIC ect. che facilitano il lavoro dei pirati, ma forse non sai che in parecchi casi la cartuccia non dà un "prodotto finito" bensì una serie di files che devono subire ancora parecchie modifiche. Non dimenticare inoltre che alcuni programmi molto elaborati fanno un test per rilevare la presenza eventuale di una cartuccia nella memory expansion port, caso nel quale vanno in blocco e costringono il pirata al (come hai detto tu) cracking diretto.
2° - Nessuno di noi pretende di passare per persona intelligentissima e tanto meno nessuno si pensa "riuscito". Come tu stesso dici, piratare può essere facile e divertente ma spesso anche impegnativo e non da sottovalutare. (portami **the Last Ninja** versione aperta in 813 blocchi su cassetta e con opzione di trainer e capirai che cosa intendiamo).
3° - Come sarebbe a dire che i pirati non programmano?????? Credi che in un caricatore con scrolling, musica e 24 sprites sullo schermo utilizzando una scansione a raster, non ci sia del lavoro?
E quel gran numero di demo e/o utilities programmate dai pirati dove le mettiamo!? Ci sono stati anche dei giochi presentati dai pirati e creati mixando parti di quelli già esistenti con routines proprie. Per finire non dimenticare che molte riviste che pubblicano listati ne ricevono molti proprio dai pirati.
Se poi pretendi di vedere un pirata che vende un suo gioco all'Activision o alla Mastertronic, che intasca i diritti e che si batte per difendere il copyright del suo programma, non ti pare di volere troppo? Pretenderesti che tutti i pirati diventassero onesti! Bello ma irrealizzabile, anche se (lo dico alla redazione) sono molto contento di quanto ho letto in Prima Pagina, cioè che alcune software houses hanno deciso di abbassare i prezzi. Chiudo la lettera con i soliti e ormai banali complimenti alla rivista.

M.F. the best
la I.S.S. Hard & Soft

P.s. Per la redazione: una copia pirata costa molto meno di L.10000 anche perchè pochissimi vendono software a programmi singoli.

La precisazione era d'obbligo e non abbiamo nessun problema a pubblicarla. Non dico che bisognerebbe fare un monumento alla I.S.S., ma devo ammettere che dal loro punto di vista i ragazzi hanno le idee chiare. D'altra parte le accuse di D.D.T. non sono del tutto infondate. Certo le considerazioni di chi fa il pirata di professione vanno sicuramente al di là della sola affermazione personale o di un, chiamiamolo così, narcisismo elettronico. Sta di fatto che un atteggiamento come quello descritto da D.D.T non é del tutto estraneo alla realtà, e in questi anni ho avuto fin troppi esempi.
Vi evito il pistolotto di critica perchè mi pare evidente che siete degli irriducibili e, convinto comunque che la verità stia dalla nostra parte, vi invito a riflettere sulle vostre azioni.
P.S. Perché ci fate i complimenti? Non lo sapete che questo scatenera le solite lettere che ci accusano di collusione col nemico?!

SOFT MAIL

Devo informarvi di un fatto che purtroppo non mi é piaciuto per niente!! Il servizio SOFT MAIL non funziona o perlomeno non vuole funzionare per i ragazzi del Sud (e più precisamente per i ragazzi della Calabria). Ho inviato un ordine nei primi di Marzo e non mi é ancora arrivata la merce. Ne ho inviati altri due circa un mese fa; NIENTE!! E non inventatevi una scusa come quella del ritardo della posta o della fine della merce. E dire che vi pensavo una rivista seria. Spero di sbagliarmi (ma molto difficilmente). Vorrei una spiegazione.

Angelo Trifilio, Diamante (CS)

Scusami se ho usato solo una parte della tua lettera, ma credo che questo fosse il tuo interrogativo più importante. In effetti ti sei sbagliato, ma consolati, é un errore che fanno in molti. Come altri lettori non hai distinto la pubblicità dalla vera rivista. SOFT MAIL é un servizio cfferto dalla Lago, che funziona molto bene, enon da Zzap! Abbiamo segnalato il fatto, ma se vuoi essere più sicuro puoi telefonare allo 031/300174 dalle 14,30 alle 18,00.

COSA HA FATTO DI MALE GIANNI MORANDI?

Sull'esempio di G.E.D. abbiamo deciso di mandarvi la nostra inchiesta: abbiamo intervistato 100 persone (non avevamo voglia di fare i calcoli) tra i 15 e i 18 anni d'età, tutti studenti.
Le domande sono rimaste praticamente invariate:
1) che computer hai?
2) preferisci giochi originali o copiati?
3) preferisci giochi arcade o adventure?
4) qual'é il tuo gioco preferito?

Alla prima domanda i risultati sono stati:

CBM 64 44%	CBM 16 6%
SPECTRUM 21%	VIC 20 5%
MSX 13%	ATARI ST 3%
CBM 128 6%	AMIGA 2%

Nella seconda domanda i copiati hanno prevalso con:
COPIATI 63% ORIGINALI 37%

Alla terza domanda invece é risultato ciò:
ARCADE 81% ADVENTURE 19%

Infine alla quarta e ultima domanda é risultato:
WORLD GAMES 11%
HEAD OVER HEELS 10%
ALIENS 9%
BARBARIAN 8%
WINTER GAMES 8%
GHOSTS'N'GOBLINS 8%
CHAMPIONSHIP FOOTBALL G.F.L. 8%
ARKANOID 8%
E con questo abbiamo concluso.

L.A.G.M.I.,La Spezia

P.S. L.A.G.M.I. sta per Lega Anti Gianni Morandi Italiana.

Fosse stata una lega per l'eliminazione fisica di Andrew Braybrook, o per la distruzione dell'opera omnia di Julio Iglesias, avrei potuto capire, ma Gianni Morandi non me lo potete toccare!
Ma vi ricordate "La fisarmonica", e "In ginocchio da te", oppure "Le castagne sono buone"?!

L'Amiga deve fare il C64?

Sono un ragazzo di 13 anni, possesore di un CBM 64 e di un fantastico Amiga.
Sono un vostro fedele lettore sin dal n°1 (lo ero anche di Videogiochi). Sul numero 15 di Settembre a pag. 12 c'é una lettera di Marco Micozzi che chiede se esiste un 64 Simulator per l'Amiga. Ebbene caro Marco la risposta é...(vi tengo sulle spine eh?)... Sì!!! Per la prima volta avete sbagliato (eh, eh, eh, ghigno satanico). Sul numero di luglio della rivista italiana Commodore Gazette, c'era un servizio speciale sul COMDEX di Atlanta. Qui si diceva che la Software Insight Systems ha pubblicizzato il proprio emulatore del CBM 64 per Amiga. E' una combinazione di hardware e di software; l'hardware si collega alla porta parallela e fornisce una porta seriale a 6 pin DIN come quella del 64. E' possibile collegare a questa porta un drive 1541 e con questo caricare e far funzionare qualsiasi programma per il C64. Chi lo ha visto assicura (coerentemente con la casa produttrice) che é in grado di far girare tutto il software del C64, inclusi programmi in linguaggio macchina, PEEK e POKE, turbo loader e perfino GEOS! Negli USA l'ingresso sul mercato é previsto per la fine di Settembre. Per chi volesse maggiori informazioni questo é l'indirizzo della casa produttrice:
SOFTWARE INSIGHT SYSTEMS
122 PROSPECT HILL ROAD
EAST WINDSOR, CT 06088 USA
E non é tutto: pare che siano molti i produttori statunitensi che abbiano annunciato la prossima presentazione sul mercato del C64 Emulator per Amiga. Per finire una domanda. Il gioco "Defender of the Crown" per Amiga é nettamente migliore di quello per C64 (li ho visti tutti e due). Perchè la recensione per il C64 ha i voti della Pagella (esclusa la grafica) più alti?.
Giulio Pizzini, Roma

Ti ringrazio per la gentilezza, riguardo al primo errore. Fosse così! A me rimane qualche dubbio però. Che senso ha un emulatore di C64 per Amiga? Posso capire un MS-DOS o un MAC Emulator, che danno la possibilità di accedere ad una serie di programmi professionali, ma utilizzare l'Amiga per far girare il Geos mi pare uno spreco. Tantopiù che una combinazione che comprenda dell'hardware non potrà costare certo due lire. E allora non é più conveniente far fare al C64 il C64 e all'Amiga, l'Amiga?
Sulle valutazioni di DOTC, anche se qualcuno sostiene che siamo 16 bitofili non siamo ancora arrivati al punto di non riconoscere che una conversione di questa qualità da un 68000 a un povero 8 bit richieda un lavoro non da poco e meriti una valutazione migliore.

GIARDINAGGIO

Non potreste cambiare nome alla rivista oppure dargli un sottotitolo, perchè ogni volta che chiedo al mio giornalaio se é uscito ZZAP!, lui mi risponde che non c'è ancora, però ha anche altre riviste di giardinaggio, ad esempio Gardenia.

Silvano Vicol, Roma

E' la storia della nostra vita, figurati che quando abbiamo proposto alla RAI una trasmissione sui videogiochi con la stessa testata del giornale ci hanno risposto che non gli interessava perché avevano già "Linea Verde" e di un altro programma per agricoltori non se ne facevano niente. Cosa vuoi farci, deve pur esseci qualche incompreso in circolazione! Comunque se avessi qualche proposta da farci é ben accetta, ricordati però che Parchi e Giardini già esiste.

QUINTA COLONNA

Sono un "giovane" di 17 anni ben compiuti e vi seguo dal primo numero (che frase inflazionata questa, eh!). La mia intenzione é quella di esprimere un sereno parere sul vostro operato. Ritengo di conoscere bene il mercato italiano e quello inglese, dunque mi trovo in condizione di poter dire la mia opinione con una certa documentazione di causa.
Capisco profondamente che sono inconcepibili lettere che dicono più o meno "Siete una bella rivista, complimenti per la trasmissione, però se non mettete le fotografie del Commodore 64 per ogni gioco in formato 100*50 non vi compro più!!" E via di questa guisa. A me sembra sin troppo chiaro che Zzap! si debba riservare il diritto di pubblicare le foto di ciò che esamina: se é Spectrum allora foto Spectrum, se é Commodore, Commodore, se é MSX, foto per MSX. Vi é pertanto chiara la mia gratitudine per avere interrotto la polemica Spectrum-Commodore nella maniera più logica, ossia affermando la nuova superiorità dei 16 bit.
Un'altra considerazione: perché lodare Zzap!? Molti lo fanno, ma scommetto che forse non ne sanno il perché, specie quando sento:"Non c'é da paragonare nulla con Video Giochi". Io, come dicevo conosco il mercato inglese, allora sento di poter dire che Zzap! ha fortuna anche perché rispecchia l'impaginazione, lo styling delle più eminenti riviste del settore quali Crash, Sinclair User, Commodore User... Capito il concetto? Oltre a Zzap! non c'é in Italia un corrispettivo di queste riviste così aggiornate. Ecco perché é inutile dire "Siete delle bestie perchè avete recensito Park Patrol con cui giocava Pericle nell'antica Atene, 2000 anni fa!!" Un gioco va recensito non solo se é nuovo, ma anche se costituisce un classico. Mi fanno ancora più pena quelli che dicono che l'indirizzo della redazione di Zzap! é troppo simile a quello della SIPE. Ma stiamo scherzando? perciò se di fronte alla Basilica di S.Pietro ci fosse una software house pirata, allora la Basilica sarebbe pure pirata? Basta la vicinanza per decretare un'accusa che a me pare fatta da un quattordicenne strabico con il joystick nei pantaloni?
Veniamo poi alla questione dei giudizi sul software. Ma chi é quel bravo ragazzo che ha detto "Ho comprato il gioco XXX, ma ho vomitato tutto quello che avevo mangiato sin dal cenone di Natale perché il giudizio che gli avete dato é totalmente sbagliato"? Mi piacerebbe vedere la faccia di 'sto ganzo. I latini dicevano "Errare humanum est". Forse che il giudizio di un recensore é oro colato? E' solo una buona indicazione, talvolta anche ironica che va ascoltata. Se avete in testa un cervello e non un paddle capirete che i gusti sono personali e che solo un cretino compra il detersivo XXX perché la pubblicità in TV dice che meglio più assai non ce n'é!!!
E finiamola di lamentarci per la copertina!!!
Forse che Zzap! ha un pubblico di esteti che trovano rivoltante l'accoppiamento cromatico tra la scritta Videogiochi in verticale e i colori di fondo? State sicuri che il buon senso vi suggerirebbe di soprassedere su particolari così piccoli.
Il mio parere adesso lo avete sotto gli occhi, Zzap! non ha rivali per i motivi che vi ho detto, e cioè che mancano in Italia le riviste nel senso serio della parola (per quanto riguarda il software).
Guardatevi intorno e pensate fino a 10 prima di prendere la penna in mano e dire: "Fate schifo! La copertina somma colori primari caldi a dei derivati dei colori freddi che stonano l'equilibrio architettonico delle pagine" D'accordo??
Alessio Ajovalasit, Palermo

Se passi da Milano, vieni a trovarci, un cappuccino con il cornetto di ringraziamento non te lo leva nessuno.

Perché non ci spedite ogni tanto una lettera di due righe, massimo tre che non abbia bisogno di risposta?
Almeno non rimarrà sempre questo spazietto maledetto che non riusciamo mai a riempire.

BUBBLE BOBBLE

Firebird, cassetta L.12.000, disco L.18.000, solo joystick. Per C64, Spectrum.

• Una strabiliante conversione del surreale gioco della Taito

Questo è l'inizio di un viaggio fantastico! Esploriamo le caverne dei mostri. Inizia così una strana e surreale avventura attraverso 100 caverne popolate da brontosauri sputa-bolle, orribili nemici, frutta esotica, stupendi regali e una vasto assortimento di oggetti utili. Ciascuno schermo pieno di piattaforme rappresenta una caverna e per passare a quella successiva bisogna ripulire tutto lo schermo.

All'inizio si decide se giocare in una o due persone. Un secondo giocatore può unirsi al gioco in qualunque momento anche se sceglietе l'opzione a un giocatore. Appena premuto il pulsante i due brontosauri appaiono in basso a sinistra e a destra dello schermo.

Subito dopo gli ostili cavernicoli cominciano a correre qua e là per le piattaforme. Sono mortali al tocco e bisogna evitarli ad ogni costo. L'unica arma di difesa sono le bolle che i Brontosauri sputano quando si preme il pulsante di fuoco. Una bolla viaggia orizzontalmente per una breve distanza prima di fluttuare verso l'alto e qualunque creatura si trovi sul suo cammino orizzontale viene intrappolata e resa impotente. E' ora che inizia il divertimento: se il brontosauro salta e prende le bolle con la testa cornuta, le creature che si trovano nelle bolle rimbalzano per lo schermo e si trasformano in banane che raccolte fanno guadagnare punti extra. Le bolle si ammassano verso l'alto e così si può far scoppiare una nuvola di bolle in una sola volta col risultato di ottenere frutti diversi che valgono più punti.

La cupidigia può essere però cattiva consigliera: se un sauro aspetta troppo a lungo che le bolle si ammassino le creature possono scappare. I loro continui movimenti indeboliscono infatti le pareti della bolla e dopo circa 15 secondi escono fuori. Un fuggiasco è proprio brutto da vedere: tutto rosso e incavolato, corre per lo schermo coi denti affilati in cerca del brontosauro responsabile della sua prigionia.

Un altro pericolo che appare quando uno schermo non viene ripulito velocemente è il temibile Barone von Blubba. Se non distruggete velocemente tutte le creature spunta questo mostro indistruttibile per snidare l'eroico brontosauro e dargli il colpo di grazia.

Le bolle fluttuano dal basso verso l'alto. Alcune di queste sono piene d'acqua e, quando vengono colpite, il liquido esce e inonda lo schermo facendo piazza pulita di qualunque creatura incontri sul suo cammino. Altre bolle contengono invece delle lettere: se si compone la parola EXTEND si vince una vita extra. In alcuni schermi si possono far scoppiare delle bolle luminose che lanciano delle saette elettriche mortali.

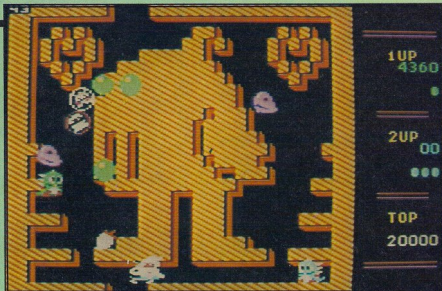
Casualmente appaiono dei bonus che danno punti extra o dotano la coppia preistorica di speciali bronto-poteri. I Domatori, ad esempio, conferiscono super-velocità, mentre una Lampada può dare o una maggiore capacità produttiva di bolle o maggiori rapidità di sparo. Alle volte un oggetto provoca strane reazioni: quali riempire lo schermo d'acqua, ammazzare tutti i cavernicoli, causare un'enorme esplosione o lanciare saette per lo schermo. In qualche rara occasione raccogliendo un oggetto spariscono tutti i nemici e lo schermo si riempie di altri oggetti che, raccolti entro 20 secondi, danno un bonus di 100.000 punti.

Mano a mano che i brontosauri progrediscono di livello, incontrerete ogni genere di creatura.

I primi livelli sono abitati da stupidotti dalla testa quadrata mentre negli schermi successivi incontrerete fantasmi lancia-sassi, pesci

Un rivolo d'acqua fluisce nel buco: per fortuna trascina con sé un cattivo.

Uno degli schermi più infidi di questa eccellente conversione di Bubble Bobble.

Prima di giocare la versione per 64 avevo visto solo una volta l'originale, quindi non ho pregiudizi né in un senso né nell'altro rispetto alla qualità della conversione. Il gioco è tecnicamente ben fatto, con una marea di cose che schizzano per lo schermo e una grafica molto bella: arricchita di molti elementi 'carini' e di una marea di personaggi. Ma è l'azione di gioco che lo esalta veramente: è incredibilmente stimolante. Se lo comperate di sabato potete dire addio al vostro weekend! Avendo visto quasi tutti i 100 schermi (in ufficio avevamo una versione truccata) posso dire tranquillamente che ne avrete per un bel po'. Giocate da soli o meglio con amici ma... giocate! E' uno dei più bei *platform game* di ogni tempo se non IL più bello!

Se non le fate scoppiare in fretta le bolle cattive si romperanno, diventaranno rosa e si infurieranno

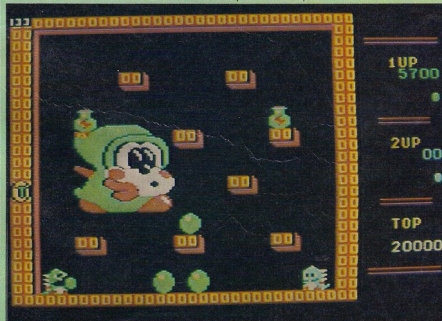
E' bello vedere uno stupendo arcade convertito come si deve. Ed è anche raro: questo è uno di quei casi. Indipendentemente dai formati ci sono molti pochi giochi divertenti come Bubble Bobble: anche guardare altri due giocatori giocare è molto divertente! Dopotutto offre tutto ciò che un giocatore medio può volere: patatine fritte, mostri affettuosi e birra analcolica! Di base è un gioco a due giocatori, ma è divertente anche da soli. Quindi uscite e andate a comperarlo: vi godrete una grafica divertente, un sonoro strano, un'azione stravagante e, soprattutto, vi farete un sacco di risate.

Al momento Bubble Bobble è il mio arcade preferito e devo confessare che aspettavo questa conversione con un po' di trepidazione. Dopotutto, le conversioni sono quasi sempre una pallida e bastarda imitazione dell'originale. Immaginate la mia sorpresa quando la conversione della Firebird è risultata essere una delle migliori viste su Commodore. Sono presenti tutti gli elementi dei 100 schermi della versione arcade e la grafica, la musica e l'azione di gioco non potevano essere più fedeli di così. L'azione è follemente attraente e, da quando è arrivato in ufficio, l'ho giocato in continuazione. C'è moltissimo spessore e tantissimi elementi differenti, come trovare i mega-bonus o lo schermo segreto. Bubble Bobble è semplicemente superbo: un licenza trionfale che non dovete perdere per nessuna ragione.

volanti, ippo-elicotteri, molle, folletti e 'space invaders' lancia missili.

Quando raggiungete il 100° schermo, appare il capo dei cavernicoli: dovete colpirlo molte, molte volte con le bolle se volete calare definitivamente il sipario sul gioco.

Infine, c'è uno schermo segreto che appare quando raccoglierete la frutta in una determinata sequenza. Riuscirete a trovarlo?

Lo schermo finale: fate attenzione all'attacco dell'enorme (ma molto carino) cavernicolo.

PRESENTAZIONE 92%
Modo per uno/due giocatori, schermo segreto e buona presentazione su schermo.

GRAFICA 84%
Molto 'carina', con sprite molto dettagliati: il tutto rifinito con un ottimo uso dei colori.

SONORO 87%
Una divertente colonna sonora accompagna il gioco, proprio come nel gioco arcade.

APPETIBILITA' 97%
Attrae istantaneamente e ti accalappia.

LONGEVITA' 91%
100 schermi di azione coinvolgente, piena di spessore.

GLOBALE 97%
Una superlativa conversione che mantiene tutto il divertimento dell'originale.

RE-BOUNDER

Gremlin Graphics, cassetta L.18.000, disco L.25.000, joystick o tastiera. Per C64.

· L'effervescente pallina da tennis della Gremlin ritorna per salvare il mondo.

Bounder è tornato! Quel delizioso fagottino di feltro rimbalzante è tornato a offrirvi le sue buffonate volanti su una serie di piattaforme che fluttuano sopra il mondo. Questi percorsi aerei sono sotto il controllo del dispotico Overlord e il compito della nostra eroica pallina da tennis è ancora una volta quello di liberarli dal suo controllo.
L'azione è vista dall'alto e la saltellante pallina rimbalza ovunque il paesaggio lo consenta. Se nel saltar giù mancate una piattaforma semovente o un pezzo di macchinario, Bounder si schianterà al suolo perdendo, così, una delle sue cinque vite.
La missione inizia col paesaggio che scrolla da sinistra a destra. Gli alieni attaccano immediatamente e il loro tocco riduce la pressione di Bounder, rappresentata dalla fatale barra che si restringe. Bounder ha una riserva illimitata di palline da lanciare contro i nemici, ma l'efficacia del colpo dipende dalla pressione della barra. Di tanto in tanto si incontra una stazione di pompaggio che, se toccata, consente al giocatore, dimenando furiosamente il joystick, di aumentare la pressione di Bounder. Dopo cinque secondi la ricerca continua.
Alcune piattaforme sono contrassegnate da punti esclamativi o interrogativi che, se ci si salta sopra, danno un bonus misterioso: alcuni quadrati si sgretolano o spariscono, altri innestano una mortale reazione. Pozze di lava, ventilatori e muri rappresentano altri difficili ostacoli da superare.

Ci vogliono solo pochi minuti perché Re-Bounder **vi attiri irresistibilmente e una volta che vi ha accalappiato è molto difficile staccarsi dal joystick. La grafica è incredibile, con superbi effetti di basso rilievo e uno scrolling parallatico molto fluido. Il sonoro è l'unica cosa che lascia un po' a desiderare: all'inizio il motivetto sembra piacevole ma poi diventa subito noioso. Anche gli effetti sono debolucci ma la stupenda azione di gioco ripaga ampiamente di queste leggere cadute. Il gioco originale è un classico e sembra che** Re-Bounder **ne seguirà le orme.**

Rimbalzando qui e là tra le splendide piattaforme parallattiche

La vita di Bounder è piena di alti e bassi: soprattutto quando deve sbarazzarsi di un elusivo Guardiano.

Sfuggire agli scagnozzi dell'Overlord non è impresa facile per Bounder: anche se ora può armarsi di rotolanti sfere magiche.

Prendete tutta lo giocabilità e appetibilità di Bounder, aggiungete della grafica eccezionale, un po' di azione, più armi e maggiore potenza di fuoco, livelli a scorrimento multi-direzionale, una serie di enigmi (per non parlare della ingannevole cartografia)... cosa dà? Re-Bounder! C'è tutto il sapore del gioco originale ma gli elementi aggiunti e la migliore azione di gioco danno veramente qualcosa in più. Al punto che dopo averlo giocato per secoli, il gioco riserva ancora sorprese. L'unica noia è dover finire la missione perché si è raggiunto un vicolo cieco: ma anche questo vi obbliga a ritornare all'inizio e riniziare. Dategli un'occhiata anche se l'originale non vi era piaciuto: Re-Bounder è uno stupendo gioco di per sé stesso.

Lungo la strada incontrerete armi e munizioni extra sotto forma di monete rosse: quando le toccate vengono prese e aggiunte alla dotazione di Bounder. Le armi supplementari sono indispensabili per vincere perché i nemicii dei livelli successivi diventano sempre più insidiosi e difficili da distruggere. Potete trovare anche sedici 'smart bomb' che vanno usate contro l'Overlord. A intervalli regolari appaiono delle giunture, lo 'scrolling' dello schermo si ferma e appare un'enorme Guardia che vi attacca rabbiosamente: una grandine di colpi rintuzzerà la minaccia e il nostro rotondo eroe potrà continuare la sua avventura seguendo le frecce lampeggianti che indicano i possibili percorsi. Il viaggio continua scorrendo all'insù, all'ingiù o verticalmente, a seconda della direzione scelta.

C'è una sola strada che porta dall'Overlord e se sceglierete la strada sbagliata e finite in un vicolo cieco la missione termina. E' quindi utile, oltre ad avere una buona abilità manuale, farsi una mappa e memorizzare il percorso.

Un Bounder corazzato si dimostra un valido avversario per gli scagnozzi dell'Overlord

E' di nuovo tempo di 'seguiti', ma per lo meno questo è meglio dell'originale. Re-Bounder riprende il tema di Bounder e lo migliora ... e lo migliora ancora. L'azione di gioco è migliore, la grafica è migliore, gli effetti sono migliori, il parallasse è incredibile e la musica è ... beh, quattro su cinque non è male. Lo schermo che scrolla in tutte e quattro le direzioni è un'ottima idea e dà veramente une nuova dimensione al gioco. Re-Bounder è riuscito a mantenere la giocabilità del suo predecessore ma è molto più flessibile, e dovrebbe attrarre l'attenzione molto più a lungo di quanto Bounder abbia mai fatto.

PRESENTAZIONE 82%
Nel complesso ben presentato, compreso un bello schermo dei titoli. Lo spocchioso messaggio che scrolla è però un po' inutile.

GRAFICA 93%
Superbi effetti parallattici, bellissimi sprite e meravigliosi colori.

SONORO 70%
Mediocre colonna sonora di Daglish abbinata ad effetti mediocri .

APPETIBILITA' 89%
Tremendamente attraente fin dall'inizio anche se si muore sempre troppo presto.

LONGEVITA' 87%
La profusione di elementi nuovi e variegati dovrebbe farvi saltellare e gironzolare per settimane.

GLOBALE 90%
Un seguito brillante e un superbo gioco di per sé stesso.

BLACK MAGIC

US Gold, cassetta L.18.000, disco L.25.000, solo joystick, per C64.

E' ormai troppo tempo che il reame di Marigold vive sotto il dominio del diabolico Mago Zahgrim. Demoni orripilanti vagano per le strade della città mentre i cittadini onesti si rintanano in casa, paurosi di avventurarsi all'esterno. Per fortuna c'è un eroe, un apprendista stregone che vuole deporre Zahgrim e bandirlo da Marigold: quest'eroe sei tu. Per portare a termine l'impresa dovete trovare i sei occhi magici del buon Re Anakar e rimetterli al loro posto in una grande statua di pietra seppellita nelle profondità delle caverne di Marigold. Gli occhi sono disseminati per il reame, quindi la loro ricerca non sarà semplice.

L'avventura si svolge in un ampio territorio a piattaforme che scorre orizzontalmente. Il vostro eroe inizia la missione nell'angolo superiore sinistro della mappa e, per trovare gli occhi, deve esplorare la superficie del pianeta e l'immenso complesso sotterraneo.

Durante la ricerca gli scagnozzi di Zahgrim -demoni, pipistrelli, orche, fantasmi, mostri giganti e piante sputafuoco- non vi danno tregua. Se vi toccano (o vi sputano addosso) vedrete ridursi lo stato di salute dell'eroe, rappresentato da una barra decrescente.

Ma non tutte le speranze sono perdute: per aumentare le probabilità di sopravvivenza si possono raccogliere cibo e frecce. Potete trovare anche degli incantesimi da usare nei casi di estrema difficoltà. Quando la missione inizia, il nostro eroe è un semplice apprendista e può solo lanciare due tipi di incantesimi: uno chiamato 'blink' per teletrasportarsi e 'vanish' che lo rende temporaneamente invisibilite. Mano a mano che si uccidono le creature maligne e si raccolgono occhi e oggetti si guadagnano punti-esperienza. Quando si sono raccolti 3000 punti-esperienza l'eroe passa al livello di Mago ed è in grado di congelare l'acqua e qualunque creatura si trovi sul suo cammino. Poi viene il livello di Stregone, capace di evocare fuoco, energia, cibo o frecce e infine il livello di Necromante, in cui paura e fulmini vengono aggiunte al già fornito armamentario. Raggiunto questo stato, e raccolti tutti i sei occhi, si può correre alla statua e sconfiggere finalmente Zahgrim: ma non è impresa facile!

Il vecchio proverbio "l'abito non fa il monaco" in questo caso è molto appropriato: all'inizio Black Magic sembra proprio una vera schifezza. Gli sprite sono da inetti e i fondali non valgono niente: anche il sonoro è orrendo, con solo qualche grossolano effetto nella speranza di creare un'atmosfera. Ma Black Magic è molto giocabile e lancia una sfida piacevole e stimolante che dovrebbe dare grattacapi e divertire per un bel po' anche al più esperto avventuriero. Progredire di livello è impegnativo e per raccogliere i sei occhi bisogna proprio sudare. L'ho giocato a lungo e ne ho apprezzato in pieno ogni momento: se siete un avventuriero appassionato succederà anche a voi.

Anche se sembra essere stato disegnato da un branco di scimpanzè, il gioco è giocabilissimo, a metà tra un gioco di ruolo e un arcade adventure. C'è spessore sufficiente a soddisfare gran parte degli aspiranti cavernicoli e siccome il progredire dipende molto dagli oggetti raccolti e dalla efficienza con cui vi disfate dei vostri avversari, ogni partita fa abbastanza testo a sé. Se siete un avventuriero desideroso di un po' d'azione, con Black Magic andate sul sicuro.

Un enorme demone delle paludi sorge dall'acqua.

Giocando questo gioco mi veniva in mente Ghost 'n' Goblins della Capcom, soprattutto per lo stile dei fondali. L'azione di gioco è abbastanza trascinante e non si può resistere alla voglia di trovare tutti e sei gli occhi. Il posto è pieno di creature ostili e, alle volte, i nemici sono così numerosi che non ci sono frecce sufficienti per tenerli a bada tutti! Black Magic è un veloce sparatutto e val la pena di dargli un'occhiata.

Commerciare con i troll rischia di essere un affare a senso unico!

PRESENTAZIONE 71%
Niente schermo dei titoli o opzioni ma ragionata impaginazione dello schermo di gioco.

GRAFICA 54%
Niente di speciale: i fondali e gli sprite sono strettamente funzionali.

SONORO 50%
Solo dei ragionevoli effetti sonori

APPETIBILITA' 82%
Esplorare dà subito soddisfazione.

LONGEVITA' 83%
C'è di che intrattenere un avido avventuriero per un po'.

GLOBALE 77%
Anche se la grafica e il sonoro sono brutti, è un arcade adventure piacevole e stimolante.

GAME OVER

Imagine, cassetta L.18.000, solo joystick. Per C64, Spectrum, MSX, Amstrad.

Arkos, luogotenente del potente esercito della Regina Gremla, non sopporta più la crescente cupidigia e crudeltà del suo monarca, ed ha giurato di detronizzarla.

Partendo dalle segrete del pianeta Prison, Arkos deve correre e saltare, da sinistra a destra, attraverso 20 schermi pieni di pericoli. Degli ascensori lo portano ai livelli superiori e a volte gli consentono di spostare alla successiva parte del paesaggio delle pietre per guadare. Arkos può gettarsi da un ascensore fintanto che c'è della terra a fermare la caduta. Se invece cade nel vuoto perde una delle sue tre vite.

Le segrete sono tutt'altro che disabitate e qualche secondo dopo l'inizio della missione l'aria si riempie di Robot Guardiani volanti che sparano contro il rinnegato. Ciascun colpo mandato a segno dai nemici fa perdere energia, visualizzata in basso da una barra che si restringe.

Per proteggersi, il guerriero ha con sé 20 bombe a mano e un mitra con capacità di fuoco illimitata. Premendo rapidamente il pulsante di fuoco si attiva il mitra, mentre tenendolo premuto si lancia una bomba.

Due Robot Guardiani si avvicinano pronti ad uccidere. Che sia la fine di Arkos?

Dopo aver attraversato altri schermi paludosi arriverete al 19° schermo. Qui appariranno 3 Robot Giganti che devono essere colpiti 20 volte per essere spazzati via. Dopo lo scontro con i robot dovrete attraversare una foresta fino al Palazzo di Gremla. Qui, scambierete il mitra e le bombe con un cannone-laser e dovrete quindi affrontare dei Leiser-Freiser sputafuoco e dei Kaikas saltellanti prima di arrivare al Guardiano Gigante. Questo mostro assorbe 75 colpi prima di dare strada.

Solo allora Arkos potrà completare la sua missione e assassinare la regina.

S.J. Se vi ricordate quando parlammo dell'altro titolo Imagine, Army Moves, dicemmo che era un buon gioco ma un pò troppo difficile. Beh, ci siamo di nuovo... Game Over è bello da vedere e ottimo da ascoltare (c'è una stupenda colonna sonora di Galway), ma è una schifezza da giocare. C'è un sacco d'azione, ma si muore anche un sacco di volte e ancora una volta dovete tornare *all'inizio* di ogni livello quando morite. E questo è fastidioso in qualunque gioco. Game Over è impegnativo, ma troppo frustrante per essere considerato un acquisto essenziale.

Arkos si dà alla fuga per evitare di essere colpito da un velivolo nemico.

J.R Giocando a Game Over ho pensato che è molto simile a Exolon della Hewson. In entrambi figura un personaggio che deve combattere in diversi schermi per raggiungere un dato obiettivo. Ad ogni modo, in questo gioco il personaggio è lento nel rispondere al joystick ed ha un modo di saltare un po' strano: rendendo così difficile il salto da una piattaforma all'altra. Peggio ancora, c'è un bug che in alcune situazioni fa cadere Arkos, facendogli attraversare il pavimento. Se questi difetti sono insopportabili, l'azione rimane irresistibile e si è stimolati dalla voglia di finire. La musica del titolo merita una menzione, ma non c'è altro di eccezionale da giustificarne l'alto prezzo. Prendere o lasciare.

Progredendo, Arkos incontra barili bianchi e rossi. Una volta distrutti (da tre colpi di mitra) questi rivelano una sorpresa che viene raccolta toccandola. Le sorprese includono bombe extra, cuori d'energia e campi di forza che proteggono illimitatamente dal fuoco nemico. A volte appare una mina che, se raccolta, fa saltare in aria il nostro eroe. Dopo le segrete è la volta di una palude melmosa, da dove emergono mostriciattoli verdi. Se superate la palude e arrivate allo schermo 11, apparirà un mostro mangia-fango che vi bloccherà la strada. Colpendolo 40 volte lo cancellerete dalla faccia del pianeta, ma dovrete essere veloci se non vorrete essere voi a fare una brutta fine.

P.S Ancora una volta vi avventurate dove nessuno è mai stato per uccidere, massacrare e cose simili. Game Over non è proprio una novità, ma ha una certa irresistibilità che vi spinge a giocarlo per almeno un po'. Il modo di controllo è lento, di conseguenza il gioco è difficile e frustrante, ma l'azione resta stranamente irresistibileLa musica del titolo è stupenda, ma gli effetti sonori del gioco sono scialbi. Ci sono un mucchio di giochi così, quindi sceglieste con giudizio.

PRESENTAZIONE 78%
Nel complesso competente. Istruzioni ben documentate.

GRAFICA 71%
Sprite simil-Lego, ma fondali discreti.

SONORO 92%
Ottimo motivo dei titoli (completo di effetti campionati). Gli effetti sonori del gioco sono però miseri.

APPETIBILITA' 63%
Il modo di controllo è molto confusionario, ciò nonostante il gioco è irresistibile.

LONGEVITA' 66%
Un mucchio di azione se siete intenzionati a giocarlo.

GLOBALE 68%
Un gioco di esplorazione/spara-e-fuggi impegnativo ma piuttosto frustrante.

MEGA-APOCALYPSE

Martech, cassetta L.12.000, disco L.18.000, solo joystick. Per C64/128.

• **L'incredibile seguito di** Crazy Comets

Spazio, l'ultima frontiera. Questi sono i viaggi di un maniaco intenzionato a distruggere buona parte dell'Universo. La vostra missione è semplice: arrivare dove nessun uomo è mai arrivato per scoprire nuovi mondi e civiltà... e ridurli a pezzettini.

Uno o due giocatori possono partecipare a questo gioco distruggi-mondi alla guida di un'astronave deltoide moderatamente equipaggiata. All'inizio di un'ondata di attacco si può raccogliere e aggiungere automaticamente alla astronave dell'equipaggiamento extra, tra cui missili, motori di rotazione, extra velocità, scudi e vite extra. Dovete però fare attenzione poiché delle piccole comete possono abitare queste masse di macerie spaziali e la collisione con uno di questi corpi celesti è fatale. Sicuri della protezione delle vostre armi mortali, cominciate la missione.

Il vorticoso campo stellare 'vomita' lune e pianeti contro l'astronave. I laser di bordo possono spazzar via i piccoli corpi celesti, ma se non distruggete in frette le lune, queste si possono trasformare, crescendo di dimensioni, in Mega Callisto e quindi in Mega Krypton, che sono molto più difficili da eliminare. Dopo un bel po' di colpi, questi enormi corpi stellari cominciano ad emettere bagliori e impazziscono, gettandosi a super velocità contro la vostra astronave. Se avete raccolto dei missili, questi colpiranno automaticamente la luna quando questa avrà raggiunto l'apice della sua attività, altrimenti per sopravvivere dovrete mettere in mostra tutta la vostra abilità di pilota.

Arrivati alla fine di un livello potrete venir 'premiati' da un Mega Xothopian, un pianeta giganteco il cui obiettivo è la distruzione della vostra astronave. Questi pianeti si affrontano allo stesso modo dei Mega Krypton, ma hanno un movimento orbitale ancora più agitato e ci vogliono molti più colpi per finirli.

Simon Nichol ha fatto un ottimo lavoro di aggiornamento di Crazy Comets, **aggiungendo degli extra e migliorandone la giocabilità, anche se può sembrava impossibile. La musica e il parlato sono da sottolineare poiché aggiungono una nuova dimensione alla eccitazione generata da grafica e giocabilità. Questo è uno dei giochi più frenetici che abbia mai giocato: anche l'aggiunta di un altro giocatore non aiuta gran che nell'opera di distruzione dei pianeti.** Mega-Apocalypse **è uno dei pochi giochi che mi ha spinto ad allenarmi per migliorare sempre di più...e non ci può essere migliore raccomandazione**

A detta del dizionario, una apocalisse è una rivelazione profetica. Beh, l'arrivo del gioco di Simon Nichol è stato profetizzato da mesi e giocarlo è veramente una esperienza illuminante! Mega-Apocalypse **è uno spara-e-fuggi ad alta tensione, con un'azione di gioco rapida e caotica come raramente s'è visto sul C64. Nichol ha fatto un ottimo lavoro e i conseguimenti tecnici di questo gioco sono così ben implementati che quasi si danno per scontati. Il campo stellare rotante è stupendo e il 'modo stellare per insonni' è una gioia da guardare. La musica, il parlato e gli effetti sonori hanno anch'essi grossa importanza, specialmente gli ultimi due elementi, che sono eccellenti e creano veramente un'atmosfera spaziale. Se qualche proprietario di** Crazy Comets **si chiede se valga la pena acquistare** Mega-Apocalypse **la risposta è che questo gioco è di una classe tutta sua e contiene così tante innovazioni da giustificarne l'acquisto.**

Siete pronti per andare fuori di testa! Mega-Apocalypse è uno dei più frenetici e colorati spara-e-fuggi in circolazione. Simon Nichol ha preso l'idea base di Crazy Comets e ne ha migliorato immensamente la giocabilità, la grafica e il sonoro. I nuovi aspetti del gioco includono elementi che si possono raccogliere e aggiungere alla astronave prima di ogni ondata come la rotazione dell'astronave, i missili a ricerca calorica e l'extra velocità. C'è anche un modo simultaneo per due giocatori e una nuova e gigantesca megacometa che schizza per lo schermo a velocità incredibile.Il campo stellare rotante che fa da fondale al gioco è i pianeti sono animati in modo stupendo. Gli effetti sonori e il parlato campionati sono incredibilmente puliti e non interferiscono per nulla con l'ottima colonna sonora di Rob Hubbard. Mega-Apocalypse è uno spara-e-fuggi per eccellenza: non perdetelo.

Mega-Apocalypse può essere giocato da due giocatori contemporaneamente, cioé le astronavi appaiono sullo schermo allo stesso tempo, mentre entrambi i punteggi vengono visualizzati sullo schermo.
Se ad un certo punto lo smanettamento del joystick diventa eccessivo per i vostri gusti, potete sempre rilassarvi guardando il 'modo stellare' che riprende, come in un film, il movimento del campo stellare rotante.

PRESENTAZIONE 93%
Buone opzioni, modo per uno o due giocatori ed eccellente tabella dei record.
GRAFICA 92%
Incredibile campo stellare con incantevoli pianeti rotanti e ottime astronavi.
SONORO 96%
Stupenda colonna sonora di Hubbard. Il parlato e gli effetti sonori campionati sono un'aggiunta da maestro.
APPETIBILITA' 84%
Le prime missioni forse non dureranno molto, ma la voglia di continuare è forte.
LONGEVITA' 89%
Il gioco vi lancia una sfida che è troppo difficile ignorare.
GLOBALE 90%
Uno dei migliori spara-e-fuggi dell'anno e uno dei programmi più rifiniti di tutti i tempi.

THE TUBE

Quicksilva, cassetta L. 12.000, joystick e tastiera, per C64 e Spectrum.

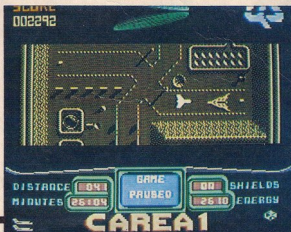
Indebolita da una perdita di energia, l'astronave Tracker II è stata trascinata in un buco nero e poi rigettata dall'altra parte della galassia, proprio vicino a una terrificante costruzione aliena ... *The Tube!*
Questo immenso dispositivo è un sistema di eliminazione dei rifiuti spaziali che attira i rifiuti da una estremità e li immagazzina per poi riutilizzarli.
Controllando manualmente il Tracker II dovete guidarlo attraverso il *Tube* nel tentativo di ripristinare le riserve energetiche dell'astronave e di fuggire da quella prigione sanitaria.
Nel Tubo ci sono tre aree principali. La prima è la Zona di Trasferimento, dove un ampio campo di forza vi trascina nell'antro aperto del velivolo alieno. Impigliati nella ragnatela di energia, altri vascelli alieni sopravvivono prosciugando l'energia delle astronavi che passano attraverso questo raggio trattore. Prima ancora di entrare nel *Tube* bisogna respingere un attacco di queste astronavi affinché non prosciughino del tutto l'energia della vostra navicella, lasciandola completamente inerme.
Se si raggiunge illesi l'ingresso del *Tube*, si entra nel Tunnel Difensivo dove dei sistemi di difesa tentano di indebolire il vostro velivolo prima che possa entrare nell'area di cattura. Se -come nel vostro caso- la navicella potrebbe danneggiare il *Tube*, i sistemi di difesa tentano di distruggerla. Bisogna fare molta attenzione nel guidare il Tracker II attraverso il tunnel, che scorre orizzontalmente: bisogna evitare le pareti e i missili.
Se si supera con successo il Tunnel Difensivo è più facile entrare nell'Area di Arresto, dove sono stivate le navicelle precedentemente catturate pronte per essere demolite e divorate con comodo dai costruttori del *Tube*. Molte navicelle hanno conservato un elevato livello di energia: se riuscite ad abbordarle potrete risucchiare l'energia di cui avete bisogno e potrete anche raccogliere i cristalli energetici che riportano al massimo il livello di energia della vostra navicella. L'abbordaggio avviene automaticamente quando posizionate il Tracker II di fronte alla navicella desiderata e l'accesso alla navicella si ottiene inizializzando una sequenza di collegamento basata su un codice colore che apre il boccaporto dell'astronave.
Sono neccessari quattro cristalli di energia, e una volta raccolto un cristallo venite trasportati nella sezione successiva del *Tube* dove dovrete far fronte a un secondo livello con altre tre zone.

P.S

The Tube non raggiunge lo standard che ci aspettavamo. La grafica è ragionevole ma non c'è molto nell'azione di gioco che invogli a progredire. Dopo il tedio del primo schermo è arrivata la noia del secondo, e dover cominciare daccapo, dopo la perdita di una vita, è veramente frustrante. Il terzo schermo è il migliore ma anche questo è fin troppo facile. The Tube è un gioco privo di attrattiva che non offre una giocabilità sufficiente.

Mentre giocavo a The Tube continuavo a pensare "e se ...?" Ci sono molte idee buone (e alcuni bellissimi effetti) ma i temi principali sono semplici e scopiazzati da altri giochi. La prima sezione è più o meno senza scopo: potete finirla facilmente e dopo uno o due partite non offre niente altro che uno svantaggio da sopportare anziché da rimontare giocando. Le altre due sezioni sono un po' più impegnative ma anche in questo caso si è frustrati dal fatto che, dopo ogni round terminato felicemente, bisogna comunque ripetere la prima sezione. The Tube può valere qualche partita, ma prima di cacciare i soldi, osservatelo bene.

Ci sono alcune idee e effetti carini in The Tube purtroppo non sono state rese al meglio. La prima sezione è troppo facile: potete mollare il computer e far qualcos'altro, tanto lo schermo si ripulisce da solo! La seconda è solo un derivato di Scramble che soffre del goffo e lento sistema di comando e la terza (la migliore) è un sub-gioco a scorrimento verticale gettato lì come un pensiero tardivo. Con una maggior cura della azione di gioco The Tube sarebbe potuto essere divertente ma così com'è non impegna abbastanza.

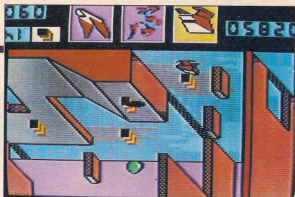
PRESENTAZIONE 79%
Istruzioni adeguate e molte opzioni.
GRAFICA 71%
Abile uso dei colori e nitidi effetti ma gli sprite trasandati tendono a rovinare l'aspetto complessivo.
SONORO 62%
Miseri effetti e musica mediocre.
APPETIBILITA' 53%
La prima sezione è tecnicamente ingegnosa ma gli altri livelli sono immediati.
LONGEVITA' 43%
E' ripetitivo e poco vario.
GLOBALE 54%
Un tentativo non riuscito di far qualcosa di diverso.

DECEPTOR

US Gold, cassetta L. 18.000, disco L. 25.000, solo joystick, per C64

Sulle orme ancore calde di **Trasformers e Gobots**, ecco arrivare un altro eroe robotico metamorfico: **Deceptor**. Finalmente, dopo molti anni di addestramento da parte degli Anziani Deceptor, è in grado di padroneggiare la serie di trasformazioni che gli consentono di alterare la sua forma: da veicolo terreno ad astronave volteggiante. Ora deve dimostrare il suo valore portando a termine una serie di pericolosi assalti.
Quattro opzioni consentono al giocatore di fare addestramento, regolare i parametri di controllo, vedere la tabella dei massimi punteggi e infine iniziare la missione.

Anche se l'azione di gioco è semplice niente più di una corsa contro il tempo su un percorso a ostacoli è molto attraente. Superare i per corsi richiede un misto di riflessi e velocità di pensiero e durante la fase di sparo c'è bisogno di un occhio preciso. Ciò, insieme all'ansia del tempo che scorre, produce una sfida eccitante e mentalmente stimolante. E' un peccato che la versione su cassetta multi-load è così rozza e frustrante: il modo in cui è strutturato Deceptor fa sì che si passi più tempo a riavvolgere e aspettare che a giocare. Dall'altro lato però, la versione su disco è stupenda e vale veramente la pena darle un'occhio.

In questo numero l'etichetta di "gioco più strambo del mese" va a Deceptor. E' un incrocio tra Marble Madness, Zaxxon e Trasformer: veramente! La grafica prospettica funziona molto bene e riesce a dare l'idea di un mondo solido tridimensionale. Anche la sequenza metamorfica di Deceptor è impressionante, ma alla fine ho preferito spegnere il comando di trasformazione perché invade troppo l'azione. La presentazione della versione su disco è superba anche se la possibilità di alterare i comandi è una bella, ma un po' inutile, aggiunta. Non sono molto sicuro del fascino della versione su cassetta ma, su disco, Deceptor è vincente!

Il mondo alieno di Deceptor ha la forma di un percorso ad ostacoli tridimensionale a scorrimento orizzontale e in prospettiva forzata. L'obiettivo è di raggiungere il Guardiano che si trova alla fine di ogni percorso e distruggerlo prima che il tempo scada. Il giocatore ha a disposizione una riserva illimitata di Deceptor per portare a termine la missione che finisce solo quando scade il tempo.
Nei vari livelli ci sono dei contenitori cubici che, se toccati, fruttano un missile (da usare per combattere il Guardiano) e dieci secondi di tempo extra. Quando incontrate un Guardiano, Deceptor riacquista le sue sembianze umane e utilizza una pistola per disfarsi della creatura. Per mirare si usa il joystick e l'esplosione risultante è l'unico indizio della precisione del colpo. Quando avete distrutto il Guardiano il tempo rimasto viene convertito in punti bonus e Deceptor progredisce nel successivo, e più difficile, settore.

Una parte del vasto paesaggio che Deceptor deve superare per portare a termine la sua missione.

Dopo aver visto la pubblicità di Deceptor mi aspettavo il peggio, forse per la qualità dei precedenti giochi tipo Trasformer. Ma sono piacevolmente sorpreso. L'azione di gioco riprende lo stile del vecchio Zaxxon ma da un punto di vista più obliquo. La grafica in prospettiva forzata è un po' cruda ma rappresenta bene l'azione e la sequenza di trasformazione è ben eseguita. L'unico brutto elemento del gioco è il sonoro, con il motivetto dei titoli con un po' troppi bassi e gli effetti insignificanti. Vale la pena dargli un'occhiata: specialmente la versione su disco, in quanto il multi-load della versione su cassetta riduce in qualche modo il divertimento.

DISCO

PRESENTAZIONE 90%
E' pieno di opzioni per alterare l'azione di gioco e in più la c'è la possibilità di salvare i punteggi più alti. Ci sono anche il modo di pausa e di addestramento.

GRAFICA 80%
Panorama tridimensionale di grande effetto e alcuni appropriati sprite alieni. La sequenza di trasformazione è particolarmente nitida.

SONORO 69%
La colonna sonora insolita e gli effetti aggiungono un tocco all'atmosfera aliena

APPETIBILITA' 68%
Non appena presa familiarità con il sistema di comando e la prospettiva, diventa irresistibile

LONGEVITA' 75%
Ci sono molti schermi e sufficiente varietà per offrire una sfida duratura.

GLOBALE 80%
Un'insolita e originale variazione sul tema dei robot che si trasformano.

CASSETTA

PRESENTAZIONE 76%
Ci sono tutti gli elementi della versione su disco tranne l'opzione per salvare i punteggi. Purtroppo il multi-load è troppo invadente.

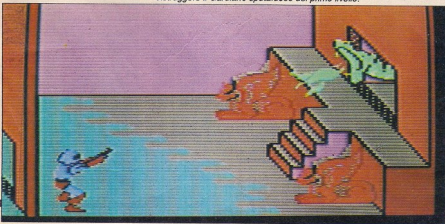
GRAFICA 80%
Vedi disco.

SONORO 69%
Vedi disco.

APPETIBILITA' 62%
L'ingannevole sistema di comando e lo scomodo sistema multi-load sono d'ostacolo ma la perseveranza vi ripagherà.

LONGEVITA' 70%
Ci sono molti schermi pieni di azione ma agli impazienti potrà dar fastidio dover riavvolgere il nastro dopo ogni partita.

GLOBALE 72%
Un'insolita e originale variazione sul tema dei robot che si trasformano sfortunatamente rovinata da un rozzo sistema di caricamento.

Prima che Deceptor possa passare al secondo livello bisogna distruggere il Gardiano sputafuoco del primo livello.

HYSTERIA

Software Projects, cassetta L.18.000, joystick o tastiera, per C64.

Lungo i corridoi del tempo si nasconde un mostro. Una setta di fanatici ha prelevato dal passato più remoto un essere ora estinto con l'intento di disgregare il futuro della Terra. Come l'essere si materializza in ere dove non avrebbe mai dovuto esistere, la struttura stessa del tempo si distorce. Se non si interviene, il fenomeno rischia di aggravarsi fino al punto di sconvolgere la storia, trascinando con sé il futuro dell'Umanità.

Un solitario sopravvissuto del fu prestigioso 'Time Corps' è stato scelto per respingere questa creatura e riportarla nella sua era, dove non potrà più nuocere. Armato solo di un kit per la conversione dell'energia, l'agente speciale si scontra col mostro in tre zone temporali a scorrimento orizzontale.

Il kit di conversione dell'energia va usato per trasformare oggetti ordinari in specifici strumenti da utilizzare nella missione. Quando si è raccolto il numero sufficiente di oggetti si possono creare strumenti quali freccie di energia, scudi e ali. Una freccia indica quale strumento è disponibile tra quelli visualizzati nei pannelli in basso allo schermo: tirando il joystick e premendo il pulsante di fuoco lo si attiva ma la durata è limitata e quindi bisogna fare attenzione a scegliere lo strumento più appropriato.

Gli abitanti di ogni era, leggermente scocciati dall'arrivo del cacciatore futuribile e della sua orribile preda, hanno chiamato a raccolta tutte le creature mitologiche per scacciare gli intrusi del tempo. Queste leggendarie creature possono venire facilmente eliminate utilizzando le armi a energia, ma scontrarsi con loro indebolisce la forza vitale dell'agente: se arriva a zero esploderà in un nugolo di bollicine. Prima di scontrarvi con il mostro incontrerete una serie di indizi.

Sui muri sono allineate delle statue: sparandogli si rompono, rivelando un pezzo di un *puzzle*. Tutti i pezzi uniti formano la fotografia di uno dei cospiratori. Quando la foto è completa appare il mostro: da qui in avanti, solo un insidioso e sostenuto attacco può indebolirlo tanto da rispedirlo indietro nel tempo. Se ci riuscite, l'agente segue l'essere nell'era successiva per continuare la sua missione. Una volta terminata la terza battaglia, la creatura viene rimandata da dove era venuta e il genere umano è salvo!

E' vero che Hysteria non offre niente di nuovo ma quello che offre è molto raffinato e molto divertente. Graficamente è uno dei pochi giochi dove tutti gli sprite e i fondali sono, mediamente, di alta qualità. La morte del personaggio su schermo è così carina che quasi speravo di morire per poterla rivedere! Il ritmo è veloce e furioso e per passare di livello è necessaria una buona dose di esplorazione e di ragionamento. L'unica pecca è che ci sono solo tre livelli da completare ma il livello qualitativo è così alto che ci si può passar sopra.

Anche se ci sono solo tre livelli da superare sono sufficientemente difficili da garantire una sfida duratura e divertente. All'inizio l'azione è quasi troppo frustrante per essere vera. Non so quante volte ho cercato di raggiungere il mostro alla fine del primo livello e sono morto: ma ho continuato a riprenderlo in mano. C'è qualcosa nell'azione di gioco che ti prende e senti che c'è solo una cosa che devi fare: uccidere la creatura e proseguire al livello successivo. E quando ci arrivi sei daccapo a quindici!!! La grafica e il sonoro sono eccezionalmente carini e ben si combinano a creare un effetto emozionante. Hysteria è piuttosto insolito ma dovete provarlo se volete uno sparatutto diverso dal solito.

Scheletri armati di spada danno la caccia al nostro eroe mentre attraversa un'antica città.

Un comodo zainetto a reazione dota il solo sopravvissuto del 'Time Corps' di una maggiore potenza di fuoco

La Software Projects si sta dimostrando ancora una volta, una forza da prendere in considerazione e Hysteria ne è la prova. E' una gioia degli occhi e delle orecchie ma siate pazienti: è un osso duro! La grafica è veramente bella, soprattutto gli sprite. Minotauri, cavalli, arpie e scheletri sono tutti resi magnificamente e i fondali sono splendidamente disegnati con perfetto uso dei colori. A fare il pignolo (devo esserlo un po', no?) c'è da dire che ci sono solo tre livelli e la difficoltà è usata più per impedirvi di finirli che per dare maggior spessore al gioco. Ma rimane un bel gioco che dovrebbe impegnarvi a lungo.

PRESENTAZIONE 89%
Stupenda tabella dei record e rappresentazione su schermo chiara e informativa.

GRAFICA 86%
Superbi fondali completati da sprite d'effetto e straordinaria animazione.

SONORO 82%
Un'eccitante motivetto incita il giocatore nella sua impresa.

APPETIBILITA' 78%
Difficile inizialmente, ma comunque sempre risolvibile.

LONGEVITA' 70%
Ci sono solo tre zone temporali da superare ma ci vuole un bel po' di pratica.

GLOBALE 83%
Un'avventura eccitante, coinvolgente e visivamente bellissima.

TEST

DEATHWISH III

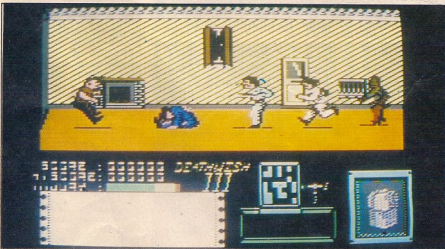
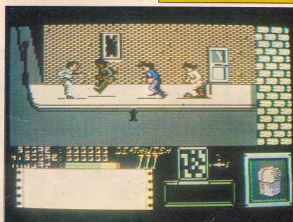
Gremlin Graphics, cassetta L. 18.000, disco L. 25.000, joystick con tastiera, per C64, MSX, Spectrum.

I newyorkesi possono ancora una volta dormire sonni tranquilli. Il motivo? E' ritornato Paul Kersey! Il vigilante impersonificato da Charles Bronson nel film del tristemente famoso Michael Winner fa la sua apparizione su computer per continuare la sua lotta solitaria contro il crimine e l'ingiustizia. Il nostro eroe è armato di una pistola 475 Magnum, di una fucile a percussione, di un mitra e, tanto per completare il tutto, di un lanciarazzi a spalla. Per prenderne una basta premere il tasto Control

I giochi elettronici non potrebbero essere più cruenti di questo! Gli sprite sono ben animati e il modo in cui vengono fatti a pezzi dai colpi di fucile e esplodono è divertente anche se leggermente gratuito. Il problema è che l'azione di gioco è debole: è troppo facile trovare armi e stanze sicure. La mia prima partita è durata secoli e con molto poco esercizio è possibile giocare all'infinito. L'azione è divertente ma il piacere dura poco perché ammazzare la gente non è il massimo. I programmatori hanno fatto del loro meglio, dato la limitatezza del film stesso, ma il gioco non ha sufficiente spessore né varietà.

Non è come me l'aspettavo. A parte il giudizio morale (ammazzare degli esseri umani con pistole e bazooka non si adatta certo alle pubbliche relazioni), Deathwish è anche mal realizzato. Mi sono subito perso tra le strade tutte uguali di New Yotk e l'inutile sistema di comando a rotazione non fa che confondere ancora di più. E' tutto illogico: ripulite uno schermo dei cattivi, ve ne andate e un secondo dopo ritornando li ritroverete vivi e vegeti!!! Anche la grafica non è eccezionale e dopo che avete visto un paio di volte le truculenti scene di morte la novità svanisce. Credo che non piacerà nemmeno ai fanatici del film.

così da farle apparire a rotazione in una finestra in basso insieme alle munizioni. L'arma che si usa in quel momento è quella raffigurata nella finestra.
New York è rappresentata da fondali che appaiono in successione, abitati da ogni tipo di personaggi: criminali, punk, vecchietti, poliziotti e persino prostitute.
Quando si raggiunge un incrocio stradale, Kersey può dirigersi nelle quattro direzioni e i fondali cambieranno appropriatamente. Sotto allo schermo principale c'è la mappa della zona che mostra la posizione di Paul. Premendo il tasto M si commuta la mappa a mostrare prima la posizione del capo banda, in modo che possa essere localizzato e ucciso (che è l'obiettivo della crociata solitaria di Kersey), e poi le armi reperibili. Sia le armi che il capo sono dentro le case, nelle quali Paul può entrare dalla strada. In alcune stanze Paul può affacciarsi alle finestre e disfarsi comodamente dei cattivi.
Col progredire della carneficina, il punteggio riflette la precisione di sparo del vigilante. Si perdono dei punti solo quando si fanno fuori i buoni: passanti o poliziotti. Se si uccidono i cattivi si guadagnano dei punti; se si soffocano le rivolte e si uccidono i capi-banda si guadagnano dei bei bonus.

Con Deathwish III la Gremlin sarebbe benissimo potuta passare per la censura perché contiene diverse scene veramente sanguinarie: non ultima l'esplosione di quelli colpiti dal lanciafiamme... raccapricciante! Il sistema di spostamento per la città è un po' fuorviante e bisogna tenere un occhio incollato alla mappa altrimenti ci si confonde. Sfortunatamente sembra che il gioco non abbia una vera fine, e così è più un problema di resistenza che di abilità. Questo mina il vostro progredire nel gioco e il risultato è uno stupido spara-e-fuggi. Un altro titolo mediocre per una software house di talento.

PRESENTAZIONE 67%
Poche opzioni e una struttura che manca di varietà.
GRAFICA 69%
Alcuni sprite decenti e scene di morte ben animate si affiancano a noiosi fondali.
SONORO 52%
Elegante colonna sonora che manca però di suspence.
APPETIBILITA' 73%
Sistema di comando un po' confuso ma per il resto è semplice.
LONGEVITA' 59%
Il gioco può durare all'infinito: ma vi annoiate molto prima di arrivare a una conclusione soddisfacente.
GLOBALE 64%
Rispecchia fin troppo bene l'inutilità del film.

KIKSTART II

Mastertronic, cassetta L.5.000, joystick o tastiera, per C64.

Sgasa l'acceleratore, impenna la moto e brucia il percorso: **Kikstart** è tornato per vendicarsi. Questa versione ampliata della classica simulazione motociclistica vanta 24 nuovi percorsi, migliore grafica, struttura di gioco messa a puntino, un paio di ostacoli in più e un editor di percorsi.

Uno o due giocatori possono affrontare una combinazione di cinque percorsi alla volta.

Lo schermo è suddiviso orizzontalmente con i motociclisti visti di lato. Sopra a ogni schermo ci sono cinque timer (uno per ogni percorso), un cronometro del tempo totale e un contachilometri.

Un clacson annuncia l'inizio della gara e entrambi i motociclisti sfrecciano sul percorso a scorrimento.

Le moto accelerano, decelerano, si impennano o saltano a seconda di come muovete il joystick.

Vari ostacoli ingombrano i percorsi: dovete saltare sopra Gradini e Tavolini da Campeggio, attraversare velocemente Pneumatici, Siepi e Barili, mentre dovete fare l'opposto nel caso di Rampe, Buche di Sabbia, Muri di Mattoni, Paraventi e Cancelli. Le pozzanghere di fango rallentano la moto mentre chiodi e lanciafiamme la distruggono completamente!

Se vi scontrate con un ostacolo il vostro corridore ruzzola via e il paesaggio scorre velocemente al punto più conveniente da cui riprendere la gara.

Quando lo schermo scrolla il timer gira a velocità doppia come penalità per l'errore. Se siete stufi di gareggiare sui percorsi esistenti potete, dallo schermo dei titoli, accedere all'editor e realizzare nuovi percorsi. Dopo aver creato o modificato una corsa o una serie di corse potete affrontarle e poi salvarle su cassetta o su disco per un utilizzo futuro. Potete così costruire difficilissimi percorsi su cui sfidare i vostri amici - he, he!

Se avete pazienza e vi annoiate facilmente Kikstart II vi può fare impazzire. Se, come me, amate la serie di Kikstart ne amerete ogni singolo minuto. Il controllo della moto è scoraggiantemente difficile da imparare ma la straordinaria attrattiva del gioco vi farà correre e correre. Quando vi stufate dei 24 percorsi programmati potete disegnarne uno vostro con l'editor.
A 5.000 lire, Kikstart II unisce l'econo-micità con la varietà, l'appetibilità e la longevità.

Il primo Kikstart non mi aveva particolarmene impressionato (e anche la seguente versione per C128) ma quest'ultimo mi ha deluso di meno. Dire che la grafica è stata migliorata è troppo poco: è veramente molto bella e dà al gioco una necessaria iniezione d'energia. Sfortunatamente però l'azione di gioco è rimasta molto simile all'originale e la trovo piuttosto frustrante e noiosa. L'editor dei percorsi è senza dubbio la vera star dello spettacolo e per i vecchi fan dovrebbe più che giustificare l'acquisto della nuova versione. Dopo tutto è quello che aspettavano da due anni.

Eccolo qua! E' esattamente quello che noi fan di Kikstart stavamo aspettando. La grafica è molto migliorata con motociclette e fondali molto più belli. L'aggiunta di un contachilometri e di comandi migliorati rende la guida della moto più facile e precisa: ora potete raggiungere la velocità giusta per superare gli ostacoli senza doverla inventare. Per imparare l'uso dell'editor dei percorsi ci vogliono un paio d'ore, ma una volta capito il sistema è abbastanza facile assemblarli. La cosa migliore è caricare contemporaneamente sia l'editor che il gioco: così non si deve caricare e ricare ogni volta. Kikstart II è congegnato molto bene, offre un'azione simultanea per due giocatori, un brillante avversario elettronico e un eccellente editor dei percorsi a sole 5.000 lire. Come fare a resistere?

Tra gli ostacoli che ostruiscono il percorso ci sono le infami forche caudine dei lanciafiamme che fanno dell'incauto motociclista carbonella.

Mentre il primo giocatore sta attraversando i muri di siepi, il secondo si dibatte su un'enorme piattaforma a molla.

PRESENTAZIONE 91%
Molto raffinata e *user friendly*, con opzione per uno-due giocatori e un'impaginazione ben congegnata.

GRAFICA 79%
Molto migliorata rispetto all'originale con un buon uso dei colori.

SONORO 42%
Ragionevoli effetti sonori e blando motivetto dei titoli.

APPETIBILITA' 82%
All'inizio è frustrante ma migliorare i tempi di gara è assolutamente piacevole e maledettamente stimolante.

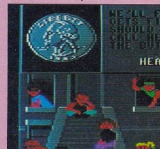
LONGEVITA' 90%
Ventiquattro percorsi e l'editor vi terranno in pista per mesi.

GLOBALE 86%
E' ciò che aspettavano i fan di **Kikstart**: una gara senza limiti.

STREET SPORTS BASEBALL

Epyx, cassetta L.18.000, disco L.25.000, solo joystick. Per C64/128.

Come campo un parcheggio, per casa-base il coperchio di un bidone e Bojo e Kitty al posto di Babe Ruth e Joe DiMaggio. Questo è baseball da strada, con i ragazzi del quartiere come giocatori e un parcheggio vuoto e un prato spelacchiato come campi.
Dopo aver deciso se giocare in uno o due bisogna lanciare la moneta per decidere a chi toccherà scegliere per primo i propri giocatori tra i 16 ragazzi che aspettano sugli scalini di un palazzo. Per fare la vostra scelta dovete spostare il cursore su di loro. Ogni volta che il cursore indica una persona, sullo schermo appare un 'mezzobusto' del prescelto insieme alle informazioni sul suo stile di gioco. Dopo aver scelto i vostri giocatori, potete decidere la loro posizione e definire l'ordine di battuta oppure potete cominciare subito il gioco. Le squadre prescelte possono essere modificate oppure salvate su disco.
A questo punto apparirà il campo di gioco prescelto. Lo schermo è diviso in due: la finestra più grande a sinistra mostra un particolare dell'azione di gioco, mentre a destra appare una veduta aerea dell'intero campo di gioco.
La squadra ospite è la prima a battere: il lanciatore e il battitore sono inquadrati dall'alto. Il lanciatore lancia la palla premendo il pulsante di fuoco e può controllarne il movimento, spostandola a sinistra e a destra e alterandone la velocità, fino a che non ha raggiunto la casa base. Per battere basta premere il pulsante al momento giusto. Se si colpisce la palla, la finestra principale inquadra il giocatore della difesa più vicino alla palla. La 'finestra aerea' mostra le posizioni della palla, del difensore e del battitore in corsa verso la prima base. Ogni qualvolta si segna un punto, le informazioni relative vengono visualizzate su un pannello che si trova sopra la finestra

Con già due strike contro la faccenda si complica

Questo è senza dubbio uno dei più bei giochi di baseball in circolazione: ha una stupenda presentazione e un approccio originale. Le caratteristiche di ciascun giocatore *sono* visibilmente diverse e fa infuriare vedere un giocatore che fa cadere la palla o la lancia male. Il guaio è che Street Sports Baseball è un'altra simulazione del baseball. Le diverse caratteristiche dei giocatori e la curiosa ambientazione sono una novità, ma per il resto si gioca come qualunque altra simulazione di baseball.

Giocando bene in battuta gli Eagles hanno preso un vantaggio iniziale

Appena caricato, questo gioco trasmette subito un senso di divertimento. La sequenza in cui scegliete i vostri giocatori è divertente e stabilisce lo spirito di squadra che dura per tutto il gioco, mentre le differenze tra i giocatori conferiscono varietà al gioco.
L'unico problema è l'impossibilità di controllare la battuta, o meglio la direzione della palla, che impedisce di effettuare colpi vitali per la strategia di gioco. Spero che gli altri giochi della serie Street Sport siano altrettanto belli e quindi aspetto con trepidazione il loro arrivo.

principale. Questo pannello include anche informazioni sul battitore e sull'*in-ning* in corso. Una partita dura nove *inning* e se alla fine del nono *inning* il risultato è in parità si continua finchè non c'è un vincitore.

Mi è sempre piaciuta l'idea di un gioco di baseball amatoriale e questo gioco centra proprio il bersaglio. E' simpatico vedere dei giocatori lenti a correre o altri che fanno cadere la palla nei momenti cruciali. E anche i campi di gioco pieni di rifiuti o le basi fatte con quello che capita sono un'idea simpatica. Anche se l'avversario-computer è di buon livello, questo è soprattutto un gioco per due giocatori. In due vi divertirete molto. Ovviamente se non vi piace il baseball non è un gioco per voi, ma nel caso opposto vi consiglio di inserirlo nella vostra collezione di simulazioni sportive.

PRESENTAZIONE 94%
In genere superba: un mucchio di opzioni, ben implementato e *user-friendly*.
GRAFICA 86%
A volta l'animazione è scadente, ma per il resto la grafica è buona.
SONORO 75%
Gli effetti sonori sono pochi ma discreti.
APPETIBILITA' 75%
Ci vuole un po' a trovare il tempo giusto della battuta ma la voglia di vincere è trascinante.
LONGEVITA' 70%
Nel modo a due giocatori dovrebbe mantenere a lungo l'interesse.
GLOBALE 82%
Un approccio originale ad un formato ormai abusato.

LAST MISSION

USGold, cassetta L.18.000, disco L.25.000, joystick o tastiera. Per C64, Spectrum.

Siete un povero esule, bandito dalla vostra galassia da invasori alieni. Ma c'è uno spiraglio di salvezza: se riuscite a infiltrarvi nella base spaziale nemica e distruggere il loro quartier generale il vostro popolo verrà rilasciato e sarete libero di ritornare a casa. Questa è una missione d'onore. . . e potrebbe essere l'ultima.

Quest'ultimo titolo nato dalla collaborazione Data East/US Gold è un po' misero. Il controllo della astronave è maldestro, (avrei preferito comandi del tipo 'ruota a sinistra, a destra, vai avanti' piuttosto che quello qui usato che ti chiede di indicare 'la direzione in cui ti vuoi muovere') e, tanto per rendere le cose più difficili, la rilevazione di collisione tende a favorire il velivolo alieno.
Un'altra pecca è che potete distruggere tutte le installazioni a terra per venire poi uccisi dall'astronave-madre: quando riiniziate, il programma alieno di ripristino urbano è entrato in funzione e tutti i palazzi precedentemente distrutti sono di nuovo in piedi! Last Mission ha tutti gli ingredienti di un buon gioco ma purtroppo è carente nelle rifiniture.

La prima impressione non è stata favorevole, soprattutto per la grafica scadente e per la diabolica sequenza introduttiva. Ma l'azione di gioco non è così brutta, e questo è l'importante.
Una volta che entrate nel gioco l'azione si fa abbastanza stimolante e ho spesso rigiocato per vedere se riuscivo ad andare un po' più in là. La goffa presentazione e la lunga attesa tra un paesaggio e l'altro sono incredibilmente noiose, per il resto Last Mission è un discreto spara-e-fuggi.

Il primo paesaggio alieno scorre, in otto direzioni, sotto la vostra astronave.
Guidando la navicella attraverso i 16 settori della regione, dovete distruggere quanti più bersagli a terra e astronavi possibili.
Per portare a termine la missione avete una flotta di quattro astronavi che esplodono al contatto con le astronavi, le installazioni a terra e il fuoco nemici.
L'astronave è dotata delle armi più potenti -comprese cinque 'smart bomb'- e può prenderne altre da ciò che resta delle installazioni distrutte. Un simbolo rotondo contrassegnato da una lettera corrispondente all'arma in questione apparirà sullo schermo: se gli si passa sopra la si installa sulla navicella. Ogni arma dura per un periodo limitato, indicato da una piccola barra sotto lo schermo principale. In fondo allo schermo c'è uno 'scanner' che mostra le unità a terra rimaste. Di fianco, c'è una barra decrescente di energia che segnala i danni inflitti alle forze nemiche. Quando sparisce completamente arriva l'astronave-madre guardiana la cui distruzione consente l'accesso al paesaggio successivo.

Prima che la missione inizi vi viene offerta una fugace apparizione dell'Astronave madre che dovrete sconfiggere alla fine di ogni livello.

La software house coinvolta in questa conversione dovrebbe essere aspramente criticata in quanto non ha evidentemente la minima idea di cosa sia una presentazione. All'inizio di ogni gioco bisogna sopportare una lunga introduzione, e un finale molto lungo e una tabella dei massimi punteggi veramente rozza sono il 'premio' per chi ha portato a termine la missione. Sarebbe bello se ci fosse l'opzione per evitare questa orrenda tiritera. La grafica manca di chiarezza e definizione e alcune noiose incongruenze nell'azione di gioco rovinano quel poco di divertimento che resta. Se state cercando uno spara-e-fuggi guardatevi in giro: ne è pieno il mercato e ce ne sono moltissimi di migliori.

PRESENTAZIONE 41%
Poche opzioni e documentazione inadeguata. Tra un paesaggio e l'altro c'è un'irritante attesa e come se non bastasse un inutile messaggio appare sullo schermo.
GRAFICA 59%
I fondali scorrono con fluidità, sono dettagliati ma poco fantasiosi e i piccoli sprite sono graficamente poco ispirati.
SONORO 60%
Poter scegliere tra musichetta e effetti non fa alcuna differenza.
APPETIBILITA' 63%
Il goffo sistema di comando all'inizio confonde: se però perseverate lo padroneggerete presto.
LONGEVITA' 42%
La mancanza di azione irresistibile rende ancor più noiosi i difetti della struttura di gioco.
GLOBALE 49%
Una mediocre conversione che non sfrutta le potenzialità dell'originale.

TEST

STAR PAWS

Software Projects, cassetta L.18.000, disco L.25.000, solo joystick, per C64 e Spectrum.

• La gustosa pagliacciata spaziale di John Darnell

Gli astro-telex sono notoriamente poco attendibili: soprattutto quelli della Serie Sette. Così è capitato che un messaggio indirizzato al 'Capitano Armstrong' sia invece arrivato al 'Capitano Pawstrong'. Questo piccolo errore ha fatto sì che un inesperto ufficiale canino sia stato inviato in una missione per la quale è assolutamente inadatto e il futuro dell'Universo Libero dipende tutto da lui!

Una banda di mercenari ha iniziato a allevare i Grifoni Spaziali: una prelibatezza sopraffina per i popoli dell'Universo e una potente merce di scambio sui mercati azionari. Invadendo il mercato di volatili, i mercenari intend destabilizzare il sistema monetario dell'Universo e, approffittando del caos nel governo, mettere le mani sui Mondi Liberi.

Nelle profondità del sottosuolo Rover deve scegliere tra una lampada e un Grifone.

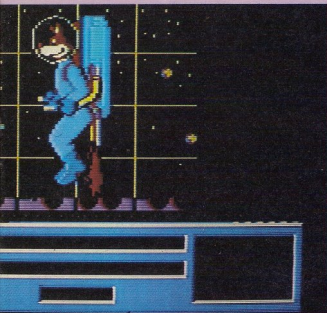
Forte di cuore (ma debole di cervello), Rover Pawstrong parte per la sua missione e alla fine atterra su una piccola luna di un lontano pianeta dove i mercenari hanno impiantato la fabbrica di Grifoni. La missione di Pawstrong consiste nel distruggere tutti e 20 i Grifoni Spaziali utilizzando solo la sua astuzia (e uno o due ordigni termonucleari che incontrerà, per fortuna, lungo la strada).

La metà superiore dello schermo mostra Pawstrong e il paesaggio lunare che scorre, mentre al di sotto c'è un pannello informativo che mostra la lista degli oggetti raccolti e uno scanner che indica la posizione del più vicino Grifone Spaziale, in relazione al nostro eroe. L'energia di Rover è rappresentata da un Grifone arrosto che col tempo sparisce per rivelare la carcassa ossea sottostante. Quando è visibile l'intero scheletro la missione di Pawstrong si interromperà brutalmente.

L'intrepido cagnolino può cercare di catturare gli uccelli con le mani o usando alcuni strumenti. Questi vengono lanciati da una astronave di rifornimento che gira costantemente intorno alla luna. Quando Rover si avvicina a una delle casse questa si apre automaticamente e lo strumento viene aggiunto alla sua riserva.

Il nome dell'elemento trovato viene segnalato in una finestra sottostante lo schermo principale. Ci sono nove diversi elementi da raccogliere: armi extra, mezzi di trasporto, cibo e enigmi bonus che, se risolti entro il limite di tempo, fanno vincere dei punti.

Il gusto ironico di Star Paws rappresenta un sensibile cambiamento rispetto ai soliti scenari di "vita e morte". E' proprio un gioco stimolante: piacevole alla vista e di poco impegno per il cervello. L'azione di gioco è semplice: quello che all'inizio sembra essere un noioso 'gioco di caccia' finisce per essere attraente e stimolante da garantire un interesse di lunga durata. Anche l'impegno è consistente: indipendentemente dal numero dei volatili uccisi, la cattura del successivo è stimolante quanto quella del precedente. Arricchito di una grafica carina e di alcuni effetti parallattici veramente notevoli, sono sicuro che Star Paws piacerà a molti di voi.

Pawstrong riceve un pacco espresso dalla sua astronave personale.

Sotto la superficie della luna giace una miniera nascosta a sei livelli, attraversata da gallerie anch'esse abitate dai Grifoni. Qui vengono utili la mappa che mostra la topografia dei livelli e gli ascensori di collegamento e la lampada da minatore che consente di far luce sulla situazione. E' all'interno di questa miniera che si trovano le munizioni per il laser di Pawstrong.

Se si raccoglie e si attiva il trasportatore, Rover può essere teletrasportato da un'altra parte della luna, nel luogo dove si trova la sua pistola laser. Qui bombarda i Grifoni con la sua arma a catapulta: non prima di aver trovato l'esatta distanza. Alle volte però i furbi Grifoni costruiscono un trampolino che rispedisce indietro da dove sono venuti i missili di Rover con risultati catastrofici.

Ogni volta che distruggete un uccello, il disco volante delle vettovaglie si abbassa e ne raccoglie il corpo, presumibilmente per riportalo al quartier generale: in fin dei conti sono squisiti!

Star Paws è originale, carino, divertente, stimolante e vale il suo prezzo. L'azione è tosta e richiede un'attenzione costante, anche se all'inizio sembra facile da portare a termine. La grafica non è così raffinata come avrebbe potuto essere e occasionali bug possono apparire durante il gioco, ma a parte questo è stato uno dei giochi più piacevoli che abbiamo avuto in ufficio. Credo che il fascino principale di Star Paws sia che non ha pretese: è semplicemente un gioco piacevole e divertente.

E' veramente bello veder arrivare in ufficio una cosa così frizzantemente piacevole come Star Paws. Non so che cosa lo rende diverso, la grafica e il sonoro sono competenti ma non è qui la questione: nell'azione di gioco c'è una qualche qualità indefinibile che vi fa sempre tornare a giocare. Come ho già detto non so cos'è: se lo sapessi farei una valanga di quattrini realizzando giochi per le software house. E per quanto sembri una semplificazione questa è la verità: Star Paws è semplicemente stupendo. La più bella raccomandazione che posso fare per questo gioco è che è uno dei pochi che abbiamo giocato perché volevamo e non perché dovevamo.

In precario equilibrio sul suo potente razzo, Pawstrong è in cerca di cibo.

PRESENTAZIONE 91%
Schermo dei titoli romanzato, ambientazione cinematografica, demo e modo di pausa.

GRAFICA 92%
Lo straordinario schermo dei titoli è un buon assaggio dello scrolling, dei fondali e dell'animazione strabilianti.

SONORO 79%
Un'originale colonna sonora di Hubbard accompagna il gioco: peccato però per la carenza degli effetti.

APPETIBILITA' 78%
E' abbastanza difficile accedere agli strumenti e il controllo di Pawstrong all'inizio è un po' impreciso.

LONGEVITA' 94%
Ci sono quattro sotto-giochi divertenti e prendere tutti e venti i volatili è una sfida impegnativa.

GLOBALE 90%
Un divertente e insolito titolo della Software Projects.

PIRATES!

Microprose, cassetta L.23.000, disco L.35.000, solo joystick. Per C64, Atari St, Xe, AppleII, IBM, Amiga.

"Vele a tribordo! All'arrembaggio, miei prodi". Se queste frasi da bucaniere vi fanno ribollire il sangue, l'ultima realizzazione della Microprose potrebbe interessarvi. In **Pirates!** siete un corsaro del 1600 che deve incrementare le proprie ricchezza e status personale.

All'inizio del gioco uno schermo delle opzioni vi permette di scegliere tra iniziare una nuova carriera, caricare un personaggio salvato o comandare una tra sei spedizioni storiche. Tutte le azioni sono controllate da una serie di pannelli-menù.

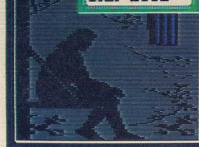
Se cominciate una nuova carriera dovete prima definire la personalità del personaggio tramite i seguenti fattori: nome, nazionalità, livello di difficoltà (apprendista, marinaio, avventuriero o terrore dei sette mari). Dovete inoltre scegliere la particolare abilità del vostro personaggio tra una scelta di opzioni quali scherma, artiglieria o navigazione.

L'avventura inizia con un duello con il Capitano del vostro vascello. Vincendo diventerete il condottiero della nave; se invece venite sconfitti sarete mandati alla deriva su una piccola barca con gli altri ammutinati.

L'azione si svolge nei Caraibi, in un'area delimitata a ovest da Vera Cruz, a est dalle Barbados, a nord dalle Bermuda, a sud da Panama.

La confezione contiene una mappa molto dettagliata con tutti i 57 porti dove è possibile attraccare.

Questo è uno dei primi giochi in cui ho realmente desiderato che il mio personaggio morisse. Se partite male rischiate di entrare in un noioso tran-tran che vi fa navigare per ore e passare da una prigione all'altra senza conquistare nulla. Peccato che non sia possibile sviluppare maggiormente la personalità del personaggio. Potersi arricchire va bene, ma le qualità morali e fisiche restano inalterate sia che veniate imprigionati o che risultiate vittoriosi. Sarebbe stato meglio se fosse stato possibile costruire un personaggio in base a questi parametri facendolo 'vivere' fino alla sua morte o al suo ritiro.

Pirates! ha molti riferimenti storici e vi garantisce ore e ore di gioco, naturalmente se avete la volontà di insistere, anche se sta a voi decidere se vale il prezzo di 35.000 lire.

La fortuna non è stata di grande aiuto al nostro capitano

Il vostro vascello è controllato via joystick e può essere diretto in qualsiasi direzione all'interno dello schermo a scorrimento. Quando si sceglie una destinazione bisogna considerare il vento e le distanze per evitare di rimanere senza scorte di cibo e acqua.

I porti possono essere alleati, neutrali oppure in mano ai nemici.

Quando la vostra nave arriva nei pressi di un porto appare un nuovo menù che vi permette di scegliere se entrare nel porto, attaccarlo oppure sgaiattolare di soppiatto in città. Una volta in città potete visitare il Governatore o la taverna, trattare con un mercante o dividere il bottino con la ciurma.

Il Governatore della colonia vi informa della situazione politica tra le nazioni e può anche gratificare i vostri sforzi con un lasciapassare per la vostra nave, una promozione di grado o lasciti terrieri. Il mercanteè sempre pronto a fare affari con voi, acquistando le merci saccheggiate e i vascelli superflui.

Durante la navigazione, il secondo vi avverte se una nave è sulla vostra rotta: potrete controllare di che nave si tratta oppure proseguire. Se dopo aver identificato il veliero decidete di attaccarlo pas-

Sebbene Pirates! sia inizialmente molto accattivante, ho trovato che alla lunga continua a ripetersi. Navigare verso il porto, commerciare, dialogare, lasciare il porto... solo gli occasionali attacchi alle navi rompono questa monotonia. E' fastidioso dover essere salvati ogni volta dai vostri 'alleati' poiché ciò significa che non c'è mai una vera fine: potete andare avanti quasi all'infinito. I dati storici sono accurati, ma il problema è che la struttura di gioco è appena appena impegnativa e alla fine diventa ripetitiva. Visto quello che potete comprare con 35.000 lire, Pirates! sembra un pò caro.

Il vostro vascello si imbatte in una barca di origine sconosciuta: indagate o lasciate perdere?

sate allo schermo di combattimento che mostra una veduta aerea delle navi. Il principale obiettivo è portarsi a fianco della nave per colpirla con una bordata di palle di cannone. Una serie di bordate riduce il numero dei cannoni e degli uomini a bordo del veliero nemico. Ovviamente anche la vostra nave può venir distrutta.
Se vi avvicinate tanto da toccare il vascello nemico il vostro equipaggio si lancia all'arrembaggio. Anche in questo caso il successo dell'attacco è nelle vostre mani perchè dovrete incrociare la spada col comandante nemico: se vincete potrete saccheggiare la nave altrimenti finirete imprigionato in una buia cella fino a che i vostri alleati non baratteranno la vostra libertà con un ostaggio.

Questa regione delle Indie Occidentali aspetta solo di essere esplorata

Pirates! non è un gioco per assatanati del joystick e forse per questo non ha riscosso i favori dei recensori inglesi. A me invece è piaciuto. Quello che dicono PS e JR è tutto vero, ma il gioco ha più spessore di quanto loro stessi abbiano rilevato. E' vero è limitato nelle opzioni, non si muore mai, non si può sviluppare la personalità del personaggio come si vorrebbe ma, ragazzi, che soddisfazione mettere le mani sul Silver Train!
Le spedizioni storiche poi vi consentono di rivivere le imprese di Francis Drake o Henry Morgan con tutti gli annessi e connessi storici. E non sono per niente facili da portare a termine. In redazione abbiamo trascorso parecchie ore a giocare a Pirates!. E' vero che non abbiamo dovuto sborsare dei soldi per questo privilegio, ma così va il mondo. Al vostro posto lo proverei prima di comprarlo perché 35.000 lire non sono bruscolini, ma vi consiglio di dargli comunque un'occhiata...

La versione su cassetta del gioco non è ancora arrivata in redazione al momento di andare in stampa. Perciò la pagella è riferita solo alla versione su disco. Se riceveremo la cassetta pubblicheremo le valutazioni aggiornate del gioco.

DISCO

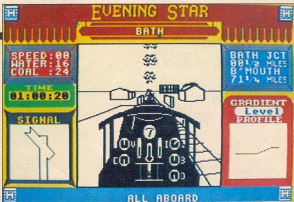
PRESENTAZIONE 84%
Superba confezione e un sistema di menù facilmente consultabile anche se a volte tutt'altro che trasparente.

GRAFICA 51%
Le immagini statiche non sono gran che e anche le sequenze di combattimento sono un po' misere.

SONORO 32%
Un piccolo jingle navale e qualche scarso rumore di vento.

APPETIBILITA' 78%
Una rapida occhiata alle istruzioni e sarete già in grado di innalzare le vele.

LONGEVITA' 79%
Abbandonza di missioni, storiche o no, da tenervi impegnati a lungo

GLOBALE 75%
Un titolo che riesce a far rivivere, anche se in modo limitato, la avventurosa epopea dei pirati.

EVENING STAR

Hewson, cassetta L.12.000, disco L.18.000, solo tastiera, per C64.

Sullo stesso binario di **Southern Belle** è in arrivo la seconda simulazione ferroviaria della Hewson: **Evening Star**.
Questa leggendaria locomotiva a vapore correva tra Bath e Bournemouth sulla linea Somerset/Dorset e questa simulazione vi consente di rivivere la gloriosa epopea dei treni a vapore viaggiando sullo stesso percorso.
Lo schermo principale mostra il treno mentre sfreccia attraverso villaggi dai nomi esotici, come Wellow, Chilcompton, Henstridge e Binegar. Durante il viaggio bisogna rispettare la tabella di marcia perché i ritardi vengono penalizzati pesantemente.
Bisogna anche fare attenzione ai segnali altrimenti può avvenire una collisione fatale. Una guida avventata causa la perdita di punti-sicurezza o anche il deragliamento del treno.
Lungo la strada bisogna fare due fermate e se passano le stazioni senza fermarsi si perdono punti-efficienza. Alla stazione di Bournemouth bisogna anche frenare in tempo altrimenti il treno va a sbattere contro i respingenti e i passeggeri vengono sbalzati dai sedili.
Quando finalmente il treno entra sbuffando a Bournemouth si guadagnano punti nelle categorie sicurezza, risparmio e puntualità. Riuscirete a passare l'esame?

Non posso dire di essermi innamorato di Evening Star, ma non sono neanche uno a cui interessano i treni a vapore. Se vi piacciono questa simulazione può proprio essere ciò che cercavate. Certo sembra esauriente e, dal punto di vista del realismo, piena di attrattiva. La mia unica obiezione è che tecnicamente non sembra aggiungere niente di nuovo rispetto al suo predecessore. La grafica vettoriale è comunque sorprendente e ha un tempo di aggiornamento dello schermo di un secondo! Se l'altra simulazione di treno a vapore della Hewson vi era piaciuta allora guardatevi anche questa.

Mi piacciono i treni, ma non così tanto da rendere interessante Evening Star. L'azione di gioco è abbastanza coinvolgente e ci vuole una buona dose di perseveranza per guidare il treno correttamente. Per non parlare di rispettare la tabella di marcia! Anche se la grafica è abbastanza semplicistica e lenta questa simulazione è piena di elementi che vi invogliano a giocare. Se siete un vero appassionato di treni, Evening Star può farvi passare qualche piacevole serata sulla linea per Bournemouth.

PRESENTAZIONE 81%
Un mucchio di opzioni per rivivere qualunque stramberia a vapore.

GRAFICA 57%
Grafica vettoriale semplicistica e funzionale.

SONORO 32%
Effetti sonori evocativi, ma niente di più.

APPETIBILITA 65%
E' difficile entrare nel gioco, ma guidare un treno non è facile!

LONGEVITA' 64%
Se avete intenzione di perseverare ce n'è di roba da fare.

GLOBALE 67%
Una simulazione discreta che dovrebbe piacere agli aficionados dei treni ma non a quelli che vogliono qualcosa più veloce.

ZZAP! TEST "Gioco Caldo"

RED L.E.D.

Starlight, cassetta L.18.000, disco L.25.000, joystick o tastiera. Per C64, Spectrum.

• Una corsa col tempo attraverso una serie di favolosi mondi a scorrimento in 3D

-Dopo essere emerso da una pedana di teletrasporto, un robot standard attraversa un lago ghiacciato per prendere il suo primo bacello d'energia

Le risorse della Terra stanno nuovamente finendo e l'unico modo per generare altra energia è di collegare la vitale griglia cosmica interlacciata. Questa griglia consiste di 37 esagoni colorati inter-collegati tra di loro, ciascuno rappresentante un mondo. L'obiettivo consiste nel formare una linea continua di esagoni da un lato all'altro della griglia: un obiettivo che si può raggiungere soltanto liberando tutti i mondi che costituiscono quella linea. Tre robot da guerra multifunzioni ZMX e un'ora di tempo reale sono tutto quello che il giocatore ha a disposizione per completare la sua missione.

Per liberare un mondo bisogna teletrasportare un robot nel pianeta in questione e guidarlo allla ricerca dei quattro bacelli d'energia. Questi piccoli oggetti piramidali attivano il portale d'uscita, consentendo di rivendicare a sé il pianeta e di trasportare il robot su un altro mondo.

Ciascun mondo è pieno di pericoli, come laghi d'acido, baratri, precipizi e irte salite che portano nel nulla. Se il robot cade nel vuoto, vi verrà tolto un minuto dal tempo totale rimasto. Per aiutarvi a portare a termine la missione, potete richiamare con la tastiera una mappa del paesaggio immediatamente circostante il vostro robot. Ciascun robot ha capacità e risorse diverse. Il primo -'zanna'- non ama le pozze d'acido, ma è immune alla gravità e può restare aggrappato alle pareti a strapiombo senza scivolare. Il robot tondo e piatto vola a mezz'aria come un aliscafo.

I laghi di acido non gli fanno niente, ma ha difficoltà a superare colline e valli. Infine, c'è il robot standard, il quale è il meno divertente di tutti dato che è vulnerabile sia alla gravità che all'acido.

Il paesaggio è popolato da droidi nemici che cercano di avvicinarsi e schiantarsi contro il vostro robot. Ogni volta che avviene una collisione si perde energia, rappresentata da una barra decrescente. Colpite un nemico e guadagnerete così parte dell'energia persa.

I droidi nemici sono prodotti da generatori sparsi qua e là. Distruggendoli cesserà la produzione di robot da quell'unità e si guadagnerà una bella dose di energia.

L'unico problema è che ciò fa arrabbiare i droidi rimasti che attaccheranno con rinnovato vigore.

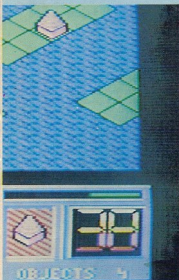
I laghi, i fiumi e le cascate di acido possono essere congelati girando un interruttore a forma di fiocco di neve. Ciò congela momentaneamente i corsi d'acido consentendo anche ai robot di terra di superarli senza danni.

Tra gli altri elementi del paesaggio vi sono delle pedane di teletrasporto per superare i terreni più ardui e delle micidiali 'smart bomb' che distruggono tutto quello che c'è intorno. Si possono incontrare anche delle capsule di distorsione temporale che o aggiungo o tolgono cinque minuti di tempo al timer, a seconda della direzione in cui ruotano. Vi sono anche delle lettere ruotanti che se raccolte a formare la parola BONUS consentono di accedere allo schermo-bonus. Questo schermo si trova sull'ultimo mondo affrontato e per superarlo il robot deve attraversare il pianeta dalla zona di arrivo al portale d'uscita in un dato tempo. Non ci sono droidi nemici in giro e l'uscita è aperta: è solo una questione di destrezza e velocità.

I punti sono dati in base ai pianeti attraversati, ai droidi colpiti e agli oggetti raccolti. Ogni 100.000 punti si guadagna un robot extra.

Una volta che avete completato un mondo, il robot ritorna alla base e appare di nuovo la griglia interlacciata. I mondi liberati sono raffigurati con esagoni lampeggianti, mentre quelli che si sono dimostrati fatali per i i vostri robot sono in bianco. Una volta che un esagono ha cambiato colore non potete più entrare nel mondo corrispondente, quindi diventa importante la scelta del percorso da compiere. Sceglierte saggiamente e poi apritevi la via scelta senza titubanze.

La prima griglia interlacciata con i 37 campi di battaglia disponibili

All'inizio si fa un po' di fatica a padroneggiare il modo di comando inerziale e ci vuole un po' di perseveranza per imparare a muovere il robot. Le pozze, le cascate e le semplici goccie di acido sono dei pericoli insidiosi da affrontare e come se non bastasse dovete affrontare droidi nemici, raccogliere oggetti e distruggere generatori! L'azione è sempre furiosa, e quando sono riuscito a superare il primo livello ero bello stanco: ciò nonostante volevo continuare. Red L.E.D. è veloce, ben fatto, colorato e irresistibile e fonrisce il perfetto equilibrio tra destrezza manuale e mentale. Se le Starlight riesce a mantenere questo elevato standard, venderanno giochi per un bel po'.

Il portale d'uscita: una frattura trans-dimensionale verso la libertà

Il robot-aliscafo si materializza grazie alla pedana di teletrasporto su un blocco-isola

Dopo una partenza non molto impressionante con Deathscape, Greyfell e Dogfight 2187, la Starlight ha finalmente colpito il bersaglio: e proprio in centro! Red L.E.D. è semplicemente geniale. Immaginatevi uno Spindizzy a scorrimento multidirezionale con più spessore e giocabilità e siete ancora a metà strada. I paesaggi sono disegnati magnificamente e totalmente convincenti. Il modo di controllo inerziale è fantastico, specialmente quando un robot scivola giù per una collina o pattina sul ghiaccio. Quello che mi è piaciuto è che si può affrontare il gioco in diversi modi: o puntando al record di punti, o affrontando il maggior numero di planeti o giocando nel modo giusto. Ci sono poi cinque corposi livelli di gioco, in grado di impegnarvi a lungo termine. Andate a comprarlo: è veramente qualcosa di speciale.

J.R

A chi è senza senso d'orientamento potrà venire utile la mappa di ciascun campo di battaglia

G.L

Pensavo che dopo Spindizzy, The Sentinel e, in misura minore, Marble Madness non si potesse far di meglio nel genere 'paesaggi in 3D'. Pensavo... ma Red L.E.D. la pensa in modo diverso. Contiene alcune tra le più realistiche e fantasiose vedute panoramiche abbia mai visto su un home computer. Il movimento del robot è stupendo, con la giusta dose di difficoltà per far sì che ciascun mondo sia impegnativo fin dall'inizio e rimanga impegnativo anche in successive partite. Il gioco è *enorme*. Ci sono mucchi e mucchi di schermi insidiosi e ben studiati. Anche se sembra ispirarsi ad altri giochi, Red L.E.D. è in realtà unico nell'approccio e geniale nella struttura di gioco. Ci sono voluti quattro tentativi, ma la Starlight ha finalmente trovato il suo "stellone".

PRESENTAZIONE 90%
Struttura di gioco logica e ben studiata, più tabella dei record, mappa e modo di pausa.

GRAFICA 93%
Fondali stupendi con scorrimento fluido e efficaci movimenti degli sprite.

SONORO 72%
Limitato ma con effetti sonori sono evocativi.

APPETIBILITA' 84%
Il comodo metodo di controllo rende abbastanza facile l'entrare nell'azione e fin dall'inizio c'è un gran numero di mondi da esplorare.

LONGEVITA' 92%
Finire una griglia è gratificante: finire l'intero gioco è un'impresa.

GLOBALE 93%
Un gioco veramente bello, disegnato, implementato ed eseguito in modo brillante.

ACE 2

Cascade, cassetta L.12.000, disco L.18.000, joystick o tastiera, per C64, Spectrum, Plus4.

Sulla scia del successo di **Ace** ecco arrivare **Ace 2**, una simulazione di combattimento aereo testa a testa per due giocatori, ambientata in Medio Oriente. Ogni giocatore è al comando di un jet ultra-sofisticato e deve cercare di abbattere il velivolo nemico (controllato o dal computer o da un avversario umano) utilizzando i cannoni o i missili a ricerca calorica.

L'azione è vista in soggettiva tridimensionale con lo schermo suddiviso orizzontalmente in due: il punto di vista del primo giocatore è in alto, quello del secondo in basso. Un pannello sotto a ogni schermo mostra lo stato di ciascun velivolo dando informazioni quali: altezza, velocità, armi, beccheggio, rollio e messaggi in arrivo. C'è anche un radar che mostra la posizione dell'aereo nemico.

Si possono scegliere due scenari: combattimento ravvicinato o missione. Il primo pone due piloti uno contro l'altro in una missione senza ritorno. Se si è da soli, il computer fungerà da avversario (potendo scegliere tra 20 livelli di difficoltà).

Si comincia a giocare dopo aver scelto il numero di aerei per persona e il numero di missili necessari ad abbattere i velivoli. Si guadagnano dei punti quando un missile a ricerca calorica colpisce il bersaglio e quando si centra l'aereo avversario con i cannoncini di bordo. Quando la squadriglia di aerei di un pilota è stata abbattuta il gioco finisce.

Nello 'scenario missione' ciascun pilota deve distruggere le installazioni avversarie. Ci sono due tattiche: difendere le vostre installazioni intercettando e abbattendo gli aerei avversari oppure andare a distruggere le installazioni nemiche. Il pilota può scegliere tra missili aria-terra, o aria-mare, razzi telecomandati a lunga gittata o missili a ricerca calorica, utili per il combattimento ravvicinato. A causa del diverso peso dei razzi, prima di armarsi, il pilota deve pensare alla tattica di attacco: una volta in aria infatti le armi scelte non si possono più cambiare.

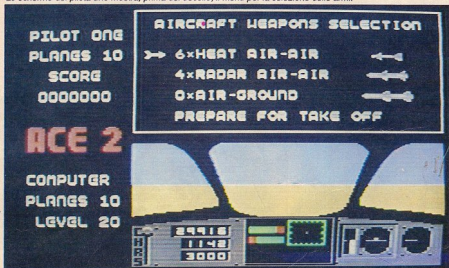
La missione finisce quando un giocatore ha perso tutti i suoi aerei.

J.R

Questo seguito di Ace è un po' deludente. L'originale prevedeva combattimenti aria-aria, aria-terra o aria-mare, rifornimento in volo, decollo e atterraggio. In confronto Ace 2 è decisamente semplice e assomiglia più che altro a un gioco arcade. Il combattimento ravvicinato è un puro combattimento aereo uno contro l'altro mentre la missione è virtualmente la stessa cosa con l'aggiunta che ogni pilota ha una installazione a terra da attaccare o difendere. Il computer è un buon avversario e dovrebbe impegnare anche il pilota più esperto: sempre che riusciate a resistere abbastanza a lungo. Abbattere un aereo dopo l'altro diventa un po' noioso quando non c'è nient'altro da fare. Anche lo scenario missione è abbastanza limitato: l'azione non offre elementi sufficienti per invogliarvi a rigiocare.

Lo schermo del pilota uno mostra, prima del decollo, il menù per la selezione delle armi.

La deliziosa grafica di Ace 2 si combina con un realistico combattimento aria-aria

P.S

Non sono un vero appassionato dei più complessi simulatori di volo e mi piace che Ace 2 consenta al giocatore di alzarsi subito in volo. Fin dall'inizio si vive una sensazione di velocità e tensione straordinaria e, nonostante la relativa carenza di opzioni e comandi, l'azione richiede un'attenzione costante e totale. L'avversario elettronico è un po' tosto (c'è bisogno di molta pratica prima che un avversario umano possa stargli alla pari) ma questo gioco raggiunge il suo massimo quando si gioca l'opzione a due giocatori. Se giocato con gli amici Ace 2 è divertente, spettacolare, colorato ed eccitante. Cosa volete di più?

Ace 2 non è certamente un clone del suo predecessore: non ci sono i combattimenti multipli di Ace e così pure non ci sono tutti i comandi vitali dell'aereo. A pagina cinque del manuale di istruzioni c'è una lista delle cose di cui non avete bisogno per far volare il vostro aereo tra cui i flap, il timone e varie funzioni acrobatiche. Purtoppo questa è la sua maggiore pecca: il gioco è così ipersemplificato che rischia di perdere un po' del suo valore. I simulatori di combattimento sono strettamente legati al senso di caos che si genera dal dover controllare una macchina complessa, attaccare i nemici e contemporaneamente tentare di rimanere in vita. Tutto ciò che bisogna fare in Ace 2 invece è guidare l'aereo e premere il pulsante di fuoco. Anche se, per sé stesso, è un bel gioco i fan di Ace rimarranno delusi.

PRESENTAZIONE 90%
Utile serie di opzioni e schermo ben impaginato.

GRAFICA 78%
Ottima grafica statica complementata da un'azione un po' semplice ma veloce e colorata.

SONORO 75%
Il gioco si apre con un bellissimo motivo di Rob Hubbard, seguito però da effetti sonori un po' noiosi.

APPETIBILITA' 80%
Molto immediato, vi impegna fin dall'inizio.

LONGEVITA' 72%
I piloti solitari potranno annoiarsi abbastanza in fretta ma il modo a due giocatori è divertente.

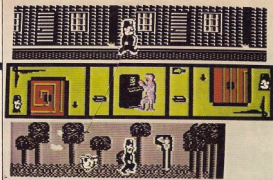
GLOBALE 81%
Dopo **Ace** è un po' una delusione ma è comunque un gioco divertente per gli aspiranti piloti.

TEST

LAUREL AND HARDY

Advance, cassetta L.18.000, solo joystick. Per C64.

Stanlio e Olio stanno litigando di nuovo, gente. Stanlio è andato a sbattere contro una torta tirata da Olio e ora cerca vendetta.
Prima di cominciare potete impostare i parametri del gioco per uno o due giocatori, specificando la porta-joystick per ciascuno e anche il numero di torte che devono essere tirate per vincere.
Lo schermo è diviso in tre pannelli: uno ciascuno per i due personaggi (in rigoroso bianco e nero) e uno per le informazioni concernenti il gioco. All'inizio i due personaggi si trovano all'esterno di un negozio di cartine dove possono acquistare una cartina della città. Una volta compratala, la cartina viene mostrata sul pannello centrale e scorre contemporaneamente al muoversi dei personaggi.
Scopo del gioco è guidare il vostro personaggio per la città fino al negozio di torte dove ne comprate alcune per poi andare alla ricerca del vostro avversario per tirargliele in faccia.

Ho paura che i fan del duo comico (tra i quali mi includo) avranno poco da ridere per questo ultimo titolo della Advance. La comicità è un concetto molto difficile da trasportare in una struttura così rigorosa come quella di un videogame e Laurel & Hardy non ci riesce. Il giocò in sé non mi piace per diverse ragioni, in particolare per la mancanza d'azione. Mentre guardate il vostro personaggio vagare da uno schermo all'altro vi prende un senso di disorientamento e l'enorme topografia della città vi fa pensare che passeranno secoli prima che il duo si incontri di nuovo. Compratevi una videocassetta di vecchie comiche, avrete garantita un'ora di vero divertimento.

Finalmente insieme, lo strampalato duo continua le sue avventure

Vagare per le strade e i vicoli fa venir sete e la disidratazione è indicata dal colore delle loro facce nel pannello centrale. Per rinfrescarsi bisogna prima trovare e poi entrare in un pub, mentre lo scoprire una bicicletta vi servirà a muovervi più velocemente per la città.

Che è successo ai miei attori comici preferiti? Li hanno costretti a figurare in un terribile clone di Spy vs Spy, privo di azione, entusiasmo e giocabilità. La struttura di gioco è assolutamente sbilanciata: ore e ore per trovare una torta e ore e ore per trovare l'avversario a cui tirarla. Quando l'avete trovato vi divertite mezzo secondo a tirargliela in faccia e poi ricomincia tutto daccapo. Dove è andato a finire il divertimento di quelle comiche?

PRESENTAZIONE 81%
Superba gamma di opzioni, presentate in modo brillante, rovinata dalla misera struttura di gioco.
GRAFICA 56%
L'innovativo (ma scialbo) paesaggio in bianco e nero è popolato da scadenti personaggi.
SONORO 18%
Versione patetica del tema delle comiche di Stanlio e Olio, che sembra andare per conto suo.
APPETIBILITA' 31%
Il punto di vista è disorientante e porta a far confusione e a perdere interesse.
LONGEVITA' 18%
Manca del tutto l'azione e ciò è un ostacolo anche per il più fanatico appassionato del duo.
GLOBALE 17%
Questi dell'Advance si sono cacciati in bel guaio.

NIGHT ON THE TILES

Firebird, cassetta L.12.000, joystick o tastiera, per C64.

E' duro vivere in strada. Prendete me, per esempio: se ho fame devo andare a cercarmi da mangiare. Il menù stasera è lische di pesce, quante ne voglio.

**Una volta tanto è bello dover controllare un animale invece dei soliti droidi o delle solite astronavi: specialmente se sono raffigurati così bene come questo gatto.
L'animazione è stupenda e gli sprite sono bellissimi. Anche se a prima vista sembra un po' difficile, la struttura di gioco è un po' semplicistica e insistendo sono riuscito ad arrivare al secondo livello. Quindi il trucco sta nel perseverare. Non considero Night on the Tiles un acquisto essenziale, ma è troppo carino per essere ignorato e offre un discreto divertimento.**

Una volta che ho raccolto le quattro lische di questo isolato, diventa mio territorio e posso passare ad un altro.
Ma non crediate, non è facile. E' pieno di gufi qui, e se non gli dò addosso al momento giusto, sono fritto e mi restano soltanto otto vite. Poi ci sono i ricci: posso sputargli addosso, saltarli o scappare. Comunque sia, devo evitarli perché se vengo colpito da una spina posso dire addio alla vita N° 7. Le rane non sono pericolose, ma è meglio stargli lontano perché fanno perdere energia. Devo anche fare attenzione al sig. Brown. Odia i gatti. Se arrivo alla fine dell'i-solato troppo presto mi tirerà addosso un vaso e dovrò dire addio ad un'altra vita.
L'ultimo pericolo, se così si può

Una notte di bagordi (è la traduzione del titolo, ndr) senza il cerchio alla testa del giorno dopo? Troppo bello per essere vero. Sfortunatamente si tratta solo di gatti. Il movimento del micio è decisamente da felino e il paesaggio cittadino sullo sfondo è piuttosto evocativo. Gli effetti sonori sono però minimali e anche mettendo la musica non si migliora di molto l'atmosfera. Insomma, c'è troppo poco spessore per aver voglia di giocarlo a lungo.

chiamare, è rappresentato dalle pulci. Sono degli affari marroni saltellanti: se una di loro vi salta addosso non ve la togliete più.
Ci sono anche un mucchio di topi e per noi gatti sono una prelibatezza. Ogni volta che catturo un topo o raccolgo una lisca di pesce vinco dei "punti preda" che vanno ad aggiungersi al punteggio della serata.

PRESENTAZIONE 54%
Opzioni limitate e poi dover usare lo "spazio" per sputare è fastidioso.
GRAFICA 93%
Gli sprite e l'animazione lasciano senza fiato.
SONORO 71%
La musichetta funky si adatta bene al gioco, anche se gli effetti sono appena appena adeguati.
APPETIBILITA' 69%
All'inizio ti vien voglia di lasciarlo perdere ma la perseveranza viene premiata.
LONGEVITA' 67%
Passare da un isolato all'altro è abbastanza impegnativo, ma la struttura di gioco ripetitiva può, dopo un po', farlo venire a noia.
GLOBALE 78%
L'equivalente felino di **Green Beret** e per di più divertente.

DIVENTA ALLENATORE DELLA TUA SQUADRA DEL CUORE, GIOCA CON:

FOOTBALL FORTUNES

TUTTO IL CAMPIONATO DI CALCIO • MINUTO PER MINUTO

PROGRAMMA E GIOCO TUTTO ITALIANO

FOOTBALL FORTUNE:

- UN BRILLANTE GIOCO DI SOCIETÀ INTERAMENTE GESTITO DAL COMPUTER!
- PER 2/5 GIOCATORI NEL RUOLO DI ALLENATORI/DIRETTORI TECNICI.
- OGNI GIOCATORE DEVE GUIDARE LA PROPRIA SQUADRA ATTRAVERSO TUTTA LA STAGIONE CALCISTICA.
- DALLA SECONDA STAGIONE OGNI SQUADRA ENTRA A FAR PARTE DI UNA DELLE 3 COMPETIZIONI EUROPEE!

Da settembre disponibile per:

Commodore 64 cass.	L. 29.000
Commodore 64 disco	L. 39.000
MSX	L. 29.000
Spectrum	L. 29.000
Atari	L. 29.000
Atari ST	L. 49.000
IBM	L. 49.000
Amiga	L. 49.000

Distribuito da: **Leader Distribuzione** - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/212255.

TEST

FOOTBALL FORTUNES

CDS Software, cassetta L.29.000, disco L.39.000/49.000. Per C64, Spectrum, MSX, Atari XE, Atari ST, IBM, Amiga.

Questo gioco non cerca di simulare il ruolo di un allenatore. Ne è un gioco *arcade* di calcio. "Cos'è allora?" sento i lettori gridare, esasperati dal modo, da incompentente, con cui cerco di creare un po' di *suspence*. Beh, o lettori insofferenti, **Football Fortunes** è un gioco di società per due-cinque giocatori moderato dal computer. L'obiettivo è piuttosto semplice: diventare il più forte. Per raggiungere questo obiettivo bisogna prendere le decisioni giuste, fare un po' il maneggione e avere una buona dose di fortuna.

Ciascun giocatore diventa 'manager' (nel senso inglese di allenatore-direttore sportivo) della sua squadra del cuore e riceve 800.000.000 di lire. Il computer genera casualmente una squadra di 13 calciatori (11 titolari più due 'riserve') ai quali assegna un valore di "punti-forza" variabile tra uno e cinque. Ogni giocatore sceglie quindi tra il mazzo di carte dei giocatori quelli con punti-forza equivalenti alle cifre generate dal computer.

Sommando i punti-forza dei giocatori schierati si avrà il totale dei punti-forza della difesa e dell'attacco, che dovranno essere inseriti nel computer prima di ogni partita.

Appena completate queste formalità si può passare al gioco vero e proprio. Il computer 'lancia' il dado e ciascun giocatore deve spostare il suo segnalino sul tavoliere di un numero di caselle corrispondente a quello uscito.

Ciascuna casella del tavoliere rappresenta una situazione che può verificarsi tra una partita e l'altra e il manager deve affrontarla. Vi sono nove tipi di caselle diverse, di-

Questo è un gioco veramente di società. Urla, battibecchi, complessi di persecuzione, amicizie distrutte, tentati suicidi sono parte essenziale di questo eccellente computer-gioco di società. E' facile da giocare e ben studiato: anche se non vi piace il calcio non potrete fare a meno di divertirvi. E' un po' caro, ma con le banalità che offre il mercato dei giochi di società questo è un gran investimento. Ma, per favore, chiudete a chiave i coltelli da cucina e i ferri da maglia!

visibili in tre categorie principali: finanze (entrano o escono dei soldi); calcio-mercato (si gira una carta dal mazzo dei giocatori e si indice un'asta per il giocatore 'pescato' nella quale i manager possono fare le loro offerte per il suo cartellino) e fortuna (il computer genera una situazione casuale che può essere benefica o disastrosa per la società).
Le partite vengono giocate solo dopo che tutti i giocatori hanno spostato i segnalini sul tavoliere. E' possibile vedere il calendario della 'prossima giornata' e quindi i manager, sapendo chi affronteranno, possono prestare o chiedere in prestito giocatori. Una volta che tutte le contrattazioni sono concluse si possono inserire nel computer i punti-forza dei vari reparti. Subito dopo appaiono sullo schermo, stampati come da telescrivente, i risultati finali e l'incasso del botteghino.
Dopo di che si ritorna a giocare sul tavoliere.
Il computer tiene in memoria tutti risultati e in ogni momento si può richiamare la classifica del campionato con partite vinte, nulle, perse e gol fatti e subiti. Il computer dà inoltre dei punti in base alle vostre capacità manageriali e alla fine di una partita, che può durare un qualunque numero di stagioni, si possono vedere i punti-manager dati a ciascun giocatore per le varie competizioni a cui ha partecipato la squadra e, ovviamente, il vincitore.

Al momento della pubblicazione non disponiamo della versione definitiva del gioco, ma di una pre-release con grafica non definitiva. La mancanza di immagini del programma é dovuta a questo motivo, fermo restando il fatto che si tratta di un programma soprattutto testuale, al punto che nella pagella non consideriamo la grafica come elemento di valutazione.

PRESENTAZIONE 99%
E' tutto in italiano, istruzioni e gioco su schermo. Che si può volere di più?

APPETIBILITA' 96%
La semplicità del gioco è disarmante: lo si gioca appena aperta la scatola.

LONGEVITA' 95%
Ogni partita fa caso a sé e vi ci vorrà un bel po' prima di stancarvi di giocarlo.

GLOBALE 93%
Un gioco di società diverso dai soliti con un'ottima integrazione tra tavoliere e computer.

THE LIVING DAYLIGHTS

Domark, cassetta L.18.000, disco L.25.000, Joystick o tastiera. Per C64, Spectrum, MSX, Amstrad, PC128S, AtariXE.

James Bond torna sul grande schermo con l'ultima avventura dell'agente 007, *The Living Daylights*. Ora è anche sui vostri schermi con questo 'gioco ufficiale del film' prodotto dalla Domark. Il giocatore veste i panni dell'uomo con la licenza d'uccidere e affronta otto livelli di gioco per arrivare a sconfiggere il malvagio mercante d'armi Brad Whittaker.

Ogni livello è basato su una scena del film ed è rappresentato da un fondale a scorrimento orizzontale. Bond lo attraversa da sinistra a destra, correndo, saltando e evitando gli ostacoli. Ogni tanto appare un cecchino e prima che questi apra il fuoco Bond deve spararagli puntando un cursore (che rappresenta il mirino della Walther PPK di Bond) e premendo il pulsante di fuoco. Se il nemico apre il fuoco, Bond perde energia, rappresentata da una barra decrescente. Quando questa arriva a zero, Bond perde una delle sue cinque vite.

All'inizio di ciascun livello (tranne che nel primo, dove viene assegnata automaticamente una pistola con proiettili di vernice), Bond viene portato nel laboratorio di Q e gli viene chiesto di scegliere un'arma tra le quattro a disposizione: solo una tra queste è veramente utile per l'imminente missione, quindi scegliete con attenzione. Se avete scelto l'arma sbagliata, Bond userà la fedele Walther PPK. La caccia a Whittaker comincia a Gibilterra, dove Bond sta esercitandosi con degli uomini dei SAS (ecco il perché della pistola a proiettili di vernice) che spuntano da dietro dei cespugli sullo sfondo mentre Bond corre davanti a loro.

I livelli Due e Tre portano James Bond oltre la Cortina di Ferro. La prima locazione è il Conservatorio Lenin dove Bond sta aiutando un transfuga russo a scappare. Superando questo livello si passa all'oleodotto transiberiano. Per fuggire e passare al quarto livello Bond deve affrontare un percorso di guerra costituito da tubature di diverse altezze che deve evitare se non vuole fare una brutta fine.

Intanto in Gran Bretagna, uno scagnozzo di Whittaker si è introdotto nella casa dove è tenuto Koskov. E' armato di bottiglie di latte esplosive e non esita a lanciarle contro Bond che lo insegue per i corridoi del palazzo.

Dopo di che è la volta di una gita al Luna Park. Questa volta dei palloncini esplosivi volano pericolosamente verso Bond. Tangeri è la destinazione successiva e Bond deve saltare da un tetto all'altro prima di passare al penultimo livello: una base aerea russa nel cuore dell'Afghanistan occupato.

Dopo aver fatto fuori altri scagnozzi, Bond passa all'ultimo livello: la casa di Whittaker, dove ha luogo il confronto finale tra Bond e Whittaker. . . se lo uccide, riceverà gli elogi del Primo Ministro.

I film di Bond sono sempre stati delle grandi occasioni per riempire le sale cinematografiche. Vedendo questo gioco penso che non succederà altrettanto nei negozi di computer. La trama del gioco non segue molto quella del film e ci vuole un bel po' di fantasia per riuscire ad immedesimarsi con i personaggi. Non ci sono neanche le cose più eclatanti del film: dove sono l'Aston Martin, Maryam d'Abo e le altre bellissime coprotagoniste? L'azione è molto nello stile di Missile Command, ma con fondali diversi per ogni livello nel tentativo di variare ciò che in effetti è ripetitivo e noioso. Da qualunque parte lo si guardi, qui c'è poco sia per l'appassionato di cinema che per quello di giochi.

Questo gioco manca proprio di fantasia. E' una bella delusione, non è altro che una noiosa variante di Missile Command, con otto livelli a scorrimento orizzontale. Ciascun livello segue rigidamente la trama del film, ma sono tutti uguali: correte, sparate a qualche scagnozzo, saltate, sparate ad altri scagnozzi. E' ovvio che ciò non vi faccia andare i battiti a mille. La musica è un normale motivo di Dave Whittaker e gli effetti sonori sono altrettanto scialbi.

Non ho ancora visto il film e non posso dirimere la questione tra PS e JR sul fatto che il gioco segua o meno la trama del film (sic!). Per quanto mi riguarda, alcune parti sembrano un po' troppo irreali, come il fatto che la Walther PPK di Bond abbia un'illimitata dotazione di proiettili o che Bond possa sostenere diversi colpi prima di morire o che abbia cinque vite! Purtroppo c'è poca varietà tra i livelli (a parte differenze grafiche) e il gioco diventa presto qualcosa di *déja vu*.

PRESENTAZIONE 67%
Schermo dei titoli che vi scorderete subito dopo e niente opzioni.

GRAFICA 79%
Otto fondali a scorrimento, di gran effetto, rovinati da sprite rozzi.

SONORO 49%
Scarso motivetto, che ha poco a che vedere con il tema di Bond, più effetti sonori appena sufficienti.

APPETIBILITA' 68%
Azione facile ed immediata, un po' sciupata da un modo di controllo studiato male.

LONGEVITA' 43%
L'azione sempre uguale non tiene avvinghiati a lungo.

GLOBALE 57%
Una variante ripetitiva e nient'affatto originale di **Missile Command**. Non proprio quello che ci si aspetta dal 'gioco ufficiale di James Bond'.

FAERY TALE

Microillusions, disco L.99.000, joystick mouse e tastiera. Per Amiga.

The Faery Tale è un'avventura dinamica ambientata nella magica terra di Holm. Siamo nel medioevo, un periodo di grande conquiste per molte software house. I protagonisti sono tre fratelli che hanno l'ingrato compito (perché di questo si tratta) di sconfiggere un mago cattivo e recuperare un talismano. La ricerca del mago e del talismano si svolge in un mondo dall'estensione enorme, calcolata in oltre 17000 schermi, contenenti caverne, labirinti, foreste, deserti, montagne innevate, laghi, castelli, villaggi e chi più ne ha più ne metta, tutti da esplorare, attraversare, visitare. In questo immenso mondo potete incontrare vari personaggi come: mendicanti ciechi, perfidi guerrieri e arcieri codardi.
I tre fratelli iniziano la loro ricerca nella città di Tambry. Il primo a entrare in azione è Julian, il più abile dei tre, il quale inizia a visitare le baracche del villaggio nella speranza di ricuperare qualche arma o oggetto magico.
Appena si abbandonano le mura del villaggio si viene infatti assaliti da ogni genere di avversari. I duelli sono la cosa più difficile da affrontare, soprattutto se avete solo il pugnale, l'arma standard di cui sono dotati i tre fratelli. Qualche speranza di sopravvivenza ,potete averla se trovate l'arco e le frecce, lo scudo, la mazza o la spada cercando nelle varie locazioni, comprandole alla taverna oppure raccogliendole dal corpo di qualche nemico ucciso. Gli oggetti magici invece possono essere utilizzati solo una volta e hanno effetti straordinari come il *jade skull* che elimina tutti i nemici nei paraggi o il *bird totem* che mostra la mappa o il *glass vial* che aumenta la vitalità. Ogni fratello viene controllato con mouse, joystick o tastiera.
La parte inferiore dello schermo è occupata da una pergamena su cui scorrono messaggi e commenti e su cui si aggiornano i valori di coraggio, fortuna, gentilezza, vitalità e denaro. Al centro avete una serie di comandi da selezionare con il cursore guidato dal mouse o tramite la tastiera per svolgere le azioni tipiche delle avventure dinamiche come parlare, comprare, prendere, dare e usare. Ognuno di questi comandi comprende un sotto menù per gli oggetti o altre azioni da selezionare. La parte inferiore destra dello schermo contiene una rosa dei venti che indica la direzione presa. Se non avete il joystick potete usarla per selezionare il movimento via mouse.

"I nostri tecnici hanno lavorato ininterrottamente per sei mesi per creare un nuovo mondo di più di 17000 schermi". **Così scrive un po' pomposamente la Microillusion. Non sempre impegno e volontà sono però sufficienti a realizzare un bel gioco. The Faery Tale richiede una lunghissima applicazione. Le sue migliaia di locazioni da visitare e quei maledetti guerrieri non aumentano certo il ritmo del gioco. Avrei preferito che i programmatori si fossero impegnati a realizzare qualcosa di più giocabile e di meno ripetitivo piuttosto che tentare di entrare nel Guinness dei primati per l'estensione del gioco .**

I combattimenti sono il punto debole del gioco. Se deve essere così esteso bisogna avere qualche *chance* in più di sopravvivenza. Se non avete la fortuna di trovare le armi subito, l'unica possibilità è la fuga. Vi assicuriamo che dopo chilometri di cammino venire infilzati senza poter reagire è abbastanza frustrante.

PRESENTAZIONE 90%
La presentazione su schermo con le pagine che si sfogliano come un libro è da film.

GRAFICA 75%
I colori sono accattivanti, l'animazione anche, ma la visione del gioco dall'alto penalizza l'atmosfera.

SONORO 30 %
Qualche effetto e una musica fortunatamente escludibile.

APPETIBILITA' 70%
Inizialmente la curiosità vi porta a prendere sentieri, attraversare laghi, visitare le costruzioni.....

LONGEVITA' 52%
.....ma quando vi accorgete che il più scemo dei nemici ha più possibilità di voi di sopravvivere vi smonterete subito.

GLOBALE 51%
Noioso e ripetitivo. Meglio andare in Scozia o nella Bassa Padana piuttosto che camminare come un mulo per le lande sconfinate di **Faery Tale**.

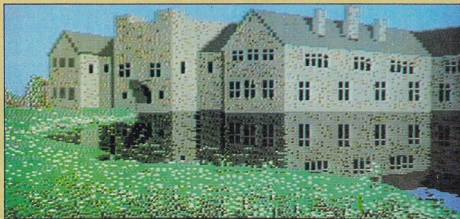
Sono in edicola
le due riviste mensili
con cassetta di
Adventures
TUTTE IN ITALIANO
ADVENTURES IN ITALIANO
VIKING
TRE PER CBM 64/128
TRE PER SPECTRUM 48 K
N. 9
AVVENTURE TUTTE IN ITALIANO
EXPLORER
TRE PER C 64/128
TRE PER MSX
N. 10
SETTEMBRE 1987
L. 10.000
CBM 64/128
e
MSX
non
perdetele!

Anche se l'autunno tarda ad arrivare, il Mago è sempre puntuale con le sue recensioni. Questo mese il severo Merlino premia come Gioco Caldo Guild of Thieves, **promuove a pieni voti** Knight Orc **e boccia inesorabilmente** The Three Musketeers.

Guild of Thieves

Magnetic Scrolls/Rainbird, solo disco L. 35.000/45.000

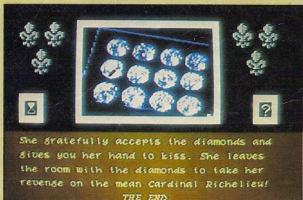
"Gioco Caldo"

Abbiamo già parlato di questo gioco per l'Atari ST in un'anteprima ma ora che abbiamo la versione per 64 eccovi la recensione definitiva.
Innanzitutto rimuoviamo gli orpelli per concentrarci sul gioco vero e proprio. La Magnetic Scroll è balzata sulle pagine dei giornali lo scorso anno con **The Pawn**: *parser* stupendo, grafica brillante, personaggi interattivi, scenario originale, nuova casa di software (beh, quasi), distribuzione Rainbird e disponibilità multi-formato.
Gli ultimi due punti sono molto significativi e qualificano la Magnetic Scroll come un pesce grosso, anche se in un piccolo stagno.
In secondo luogo, gran parte di questa "montatura" giornalistica è dovuta alla forza del *parser* e della grafica. Giornalisti che non avrebbero mai giocato un'avventura neanche morti sono andati improvvisamente fuori di coppe per le belle immagini. E il *parser* gli consentiva di comunicare con il gioco. Quindi è saltata fuori un'intera legione di autonominatisi recensori di *adventure* che hanno proclamato **The Pawn** il più bel videogioco dopo **Pong**.
Intanto per noi avventurieri la vera domanda non aveva ancora risposta: queste *adventure* della Magnetic Scrolls sono veramente dei bei giochi? Valgono veramente il loro prezzo o il 90% della soddisfazione deriva dal guardare delle belle immagini e dal digitare PUT THE IVORY KEY IN THE SWAG BAG AND THEN DROP THE POISON ON THE STEPS?
Il Mago si è messo a giocare **Guild of Thieves** con dei cattivi presentimenti. Mi sono chiesto perché e ho capito, con orrore, che in realtà non mi ero divertito un gran che a giocare **The Pawn**. Sacrilegio! Ma anche se altri, senza dubbio, non saranno d'accordo, l'ho trovato un pochettino pretenzioso. Aveva degli stupendi enigmi, ma lo scenario era un po' strano. . .beh, diciamo che l'ho trovato un po' -caspita!-noioso.
Quindi è stata una bella sorpresa trovarsi assorbito da **Guild of Thieves**. Non sarà così originale come alcune delle cose viste ultimamente, ma sta diventando uno dei giochi preferiti dal Mago.
Si comincia seduti su una barca in mezzo ad un fiume con un rappresentante della Gilda. Per essere ammessi a questa augusta corporazione dovete ripulire la regione circostante di tutti gli oggetti di valore. Quindi, a differenza di **The Pawn**, qui abbiamo uno scenario molto tradizionale: la vecchia caccia al tesoro.
Se vi state chiedendo perché ci dovrebbe essere del buono a restare fedeli ai temi tradizionali invece di inventare nuove ed entusiasmanti trame, la risposta è che l'intima struttura dei programmi d'avventura gira fortemente attorno alle locazioni e agli oggetti. E' quindi molto sensato avere uno scenario che premia la scoperta di locazioni e oggetti con dei bei punti! Ecco perché i tradizionalisti notano con gioia il contapunti collocato in alto allo schermo (insieme al "contamosse").
Il *parser* è anche questa volta magnifico. Ad esempio, potete far largo uso del vostro vecchio borsone. Il comando PUT ALL EXCEPT THE LAMP IN THE SWAG BAG AND CLOSE IT verrà eseguito rapidamente e senza difficoltà. Questo significa che il gioco diventa un piacevole esercizio dell'immaginazione, invece che una battaglia di parole incomprese.
Muovendovi farete uso di un altra caratteristica del *parser:* il comando GO TO. Una volta che siete stati in una locazione o avete EXAMINato un oggetto potete tornarci con GO TO da un qualunque posto. Nel "Golden Wheatfield", ad esempio, digitando GO TO TEMPLE o GO TO STATUE passerete al tempio (dove c'è la statua) attraversando rapidamente le locazioni intermedie.
Ci sono due cose da dire sul comando GO TO. Primo, se non state attenti può uccidervi. Ad esempio, digitando GO TO TEMPLE nella Lounge vi porterà fuori dal castello attraverso il ponte levatoio alzato e il suo infuriato guardiano: un'idea nient'affatto buona; e

una volta che avete dato il comando non potete tornare indietro. Secondo, sembra che possiate tornare soltanto a quegli oggetti che avete EXAMINato. Ciò può depistarvi. Prendiamo di nuovo il tempio: la descrizione della stanza dice chiaramente che lì c'è una statua, ma se in seguito digitate GO TO STATUE non vi servirà a niente a meno che non l'abbiate esaminata. Vedere quindi non basta.
Il comando GO TO è utile soprattutto quando dovete mettere al sicuro gli oggetti di valore. Questi, tanto per cominciare, non sono difficili da trovare, ma qualcuno si chiederà perché pur prendendoli non aumenta il punteggio. La risposta è che bisogna metterli in una delle cassette di sicurezza della Banca di Kerovnia perché diano punti.
L'uso delle cassette di sicurezza evidenzia un'altra eccellente caratteristica di questa avventura: il *design* del gioco. Tutti gli enigmi sono costruiti in modo fantastico: logici, a volte piuttosto difficili e molto gratificanti da risolvere. Ad esempio, una volta depositato un oggetto la cassaforte non lo restituirà più. Quindi dovete stare attenti a depositare gli oggetti di valore, assicurandovi che sia un tesoro e non qualcosa che vi potrà servire in seguito.
Avendo giocato l'avventura sia su C64 che su ST, ho trovato un aspetto poco soddisfacente: l'accesso al disco. Il gioco è su due dischi e benché il cambio di dischi sia ridotto al minimo, il vecchio 1541 gira per dei secoli. Anche gli accessi al disco dei giochi Infocom sono più rapidi e nei momenti di tensione ho trovato questi ritardi piuttosto noiosi.
C'è un ritardo particolarmente lungo ogni qualvolta il gioco carica una nuova immagine grafica. I disegni sono ottimi, ma se le vostre aspettative sono state 'gasate' dalle foto degli schermi dell'Atari ST, allora resterete un po' delusi. Certo non vi lamenterete della mancanza di illustrazioni, anche se a volte vi troverete ad esaminare, con conseguente perdita di tempo, degli oggetti chiaramente illustrati nel disegno ma inesistenti nel gioco. **Guild of Thieves** è un programma eccellente e combina le capacità di programmazione della Magnetic Scrolls con uno scenario più accessibile e degli eccellenti enigmi. Vi ci vorrà un bel po' di tempo per finirlo e dovrete salvarlo molte volte. Purtoppo non c'è l'opzione 'RAM save' e nessuna funzione di catalogo per consentirvi di controllare quali *file* avete salvato in precedenza. Ad ogni modo, questi sono difetti minori di un gioco che è destinato a diventare un classico.

Atmosfera	85%
Interazione	91%
Impegno	89%
Globale	**90%**

The Three Musketeers

Computer Novels, cassetta L. 18.000

La Svezia ha regalato al mondo il Gre-No-Li, la Saab e Ingrid Bergman. Di questo gliene siamo tutti riconoscenti, ma potevano risparmiarci questa versione elettronica del romanzo di Alessandro Dumas, "I Tre Moschettieri". Chiamare 'romanzo al computer' questo gioco è un insulto a Dumas, il quale si starà certamente rivoltando nella tomba insieme agli autori di altri romanzi quali "Ivanhoe", "Il Conte di Montecristo" e "Il giro del mondo in 80 giorni" che i programmatori della Computer Novels stanno, a quanto si dice, apprestandosi a trasferire in numeri binari.

Voi interpretate il ruolo di D'Artagnan e dovete recuperare i diamanti che la Regina di Francia ha regalato al suo amante, il Duca di Buckingham, prima che abbia luogo la festa indetta dal Re. Consigliato dal perfido Cardinale Richelieu, nemico della Regina, il Re ha chiesto alla moglie di indossarli alla festa e se ciò non avvenisse avrebbe la prova del suo tradimento.
E' la dama di compagnia della Regina, Costance, vostra innamorata, a chiedervi di salvare l'onore della sovrana di Francia riportandole i diamanti in tempo utile e voi, suo fedele servitore, non vi tirate indietro e vi mettete alla ricerca di Porthos, Athos e Aramis, senza i quali non riuscireste a compiere la vostra importante missione.
The Three Musketeers non è un vero e proprio adventure,

nel senso che non lo si gioca nel modo tradizionale, digitando parole con la tastiera, bensì scegliendo una risposta o un'azione tra una serie di opzioni che vi vengono presentate sullo schermo. Per sapere quale comando aspetta il computer, o meglio quale tasto aspetta che schiacciate, dovete guardare lo schermo. Se nel quadratino a destra della finestra grafica c'è un punto di domanda dovete, recitano le istruzioni, "leggere il testo sullo schermo" (ma va?) e poi premere la barra spaziatrice. Nel quadratino apparirà un punto esclamativo e avrete a questo punto alcune alternative tra cui scegliere quella giusta. A volte potete vedere una alternativa sola alla volta, altre volte appaiono tutte contemporaneamente. Se vi soddisfa la risposta (perché in genere di questo si tratta) premete 'Return', altrimenti premete la barra spaziatrice per far apparire un'altra alternativa. Se invece nel quadratino vi sono quattro frecce dovete scegliere la direzione in cui muovervi premendo uno dei quattro tasti funzione che rappresentano le direzioni cardinali. Avete anche la possibilità di fare un 'Quicksave' cioé di salvare il gioco su RAM, premendo il tasto 'S'. Ciò si può fare però una sola volta per ciascuna sezione di gioco e vale solo all'interno di quella sezione. L'altro comando molto utile è il tasto 'CTRL' che vi permette, grazie a Dio, di togliere la lagnosa musichetta che accompagna tutto il gioco.
Il problema di questo gioco è che le opzioni-risposta sono facili e limitate e non ci vuole né una gran intelligenza né una brillante capacità di intuizione per dare la risposta giusta. Il Mago l'ha risolto in un pomeriggio. Ora è vero che il Mago è il Mago (la modestia è il tuo forte, vero Barbabianca?, ndr) ma vi assicuro che qualunque avventuriero con un minimo di esperienza non ci metterà più di tanto per finire questa misera avventura.
Per di più, essendo il gioco diviso in varie sezioni, la versione su cassetta (da noi provata) ha dei grossi limiti di caricamento tanto che si passa più tempo ad aspettare che il programma carichi la sezione successiva che a giocare.
Come se non bastasse, se commettete un'errore irreparabile nella, poniamo quarta sezione e vi siete dimenticati di fare il 'Quicksave' dovete ricaricare tutto il gioco e ripartire dall'inizio, cioè dalla prima sezione, anche se l'avete già risolta. Questa è una cosa inaccettabile in qualunque gioco, figuriamoci in un *adventure*.
Insomma, a questo punto avrete capito che **The Three Musketeers** è un programma da non toccare neanche con una canna da pesca.
Il Mago non aspetta con trepidazione che escano gli altri titoli annunciati dalla Computer Novels e quando usciranno non si affannerà di certo a farseli dare per recensirli.

Atmosfera	**25%**
Interazione	**11%**
Impegno	**9%**
Globale	**17%**

Knight Orc

Level 9, disco L. 35.000

La Level 9 era la Regina del mercato degli *adventure* su cassetta grazie alle sue tecniche di compressione del testo che gli consentivano di aggirare i limiti delle cassette e creare giochi di un certo spessore. Oggi che i *disk drive* si stanno imponendo sul mercato insieme ai computer con più memoria e migliori capacità grafiche riuscirà la Level 9 a mantenere la sua fetta di mercato? Per rispondere a questa domanda il Mago ha visionato il nuovo titolo della Level 9, **Knight Orc**, nella versione per Atari ST.
Il gioco è accompagnato da un voluminoso manualetto che contiene, oltre alle istruzioni del gioco, un racconto che narra le avventure di Grok Grindleguts e degli altri orchi. Si legge bene ed ha una buona dose di umorismo. Il racconto dà l'ambientazione del gioco che è diviso in tre sezioni: *Loosed Orc, A Kind of Magic* e *Horse of The Mountains*. Ad ogni modo, non è necessario leggere il racconto per giocare.
Oltre ad un *parser* migliore, la vera differenza tra **Knight Orc** e i precedenti titoli della Level 9 è la presenza di personaggi interattivi. Come ha recentemente affermato Pete Austin, presidente della Level 9: "La gamma di enigmi che si possono avere raccogliendo ed usando oggetti è stata esplorata in lungo e in largo: il passo successivo deve essere l'introduzione di personaggi interat-

Una schermata di Knight Orc per Atari ST

tivi". Detto fatto.
In **Knight Orc**, mentre controllate le azioni di Grindleguts, potete seguire (FOLLOW) un altro personaggio, rivolgervi ad un altro personaggio usando il formato nome + messaggio e anche aspettare (WAIT FOR) l'arrivo di un altro personaggio. Gran parte dell'impegno del gioco sta nel farsi alleati, quindi ne avrete di cose da comunicare in questo gioco.
Uno dei migliori aspetti di questa interazione è la possibilità di 'mettere in fila' i comandi per altri personaggi. Il manuale dà questo esempio. . .
TROLL, WAIT 2, IN, KILL VAMPIRE
MOUSE, WAIT, IN, KILL VAMPIRE
IN, KILL VAMPIRE
Inserendo in sequenza i tre comandi sopraelencati quando siete all'esterno della tana del vampiro porterete tutti e tre i personaggi all'interno contemporaneamente, sferrando un attacco congiunto contro il succhia-sangue.
Comunque la Level 9 ha ancora molte cose da imparare riguardo alla programmazione di personaggi interattivi. Ci sono infatti alcune *gaffe* . . .
Chiedendo a Denzyl WHO ARE YOU egli vi risponderà "Mi preparo subito". Qui qualcosa non va. . .
Durante il gioco, inoltre, appaiono su schermo dei messaggi su Denzyl e gli altri personaggi quasi per convincerci che hanno veramente vita proprio. Purtoppo questa tecnica è poco convincente poiché mentre siete in compagnia di Denzyl può balzare sullo schermo una frase del genere: "Denzyl borbotta qualcosa". Posso capire l'intenzione che sta dietro a questi messaggi, ma dopo un po' diventano stridenti. I personaggi della Magnetic Scrolls e della Infocom non reclamizzano in continuazione la loro presenza, ma sono più efficaci.
Come gli altri recenti titoli della Level 9, anche **Knight Orc** ha immagini grafiche. La grafica è un po' diversa da quella solita e credo che il pubblico la amerà o la odierà. Date un'occhiata agli schermi per farvi un'idea di quello che dico. Sembrano quasi degli acquarelli e le ho trovate un contrasto efficace al solito approccio di quasi-realismo foto-grafico di altri giochi (ad esempio, **Guild of Thieves**).
Dalla Magnetic Scrolls è stata anche preso in prestito la tecnica delle immagini 'scrollabili': potete farle scorrere su e giù per lo schermo, ma sfor-

tunatamente l'effetto è un po' a sobbalzi. Forse verrà corretto nella versione finale. Spero proprio che sia così: se copi idee di altri devi almeno eguagliarli, altrimenti fai una figura barbina.
Per quanto riguarda il soggetto del gioco, beh. . . il Mago non sa bene cosa pensare. **The Pawn** era forse un po' troppo 'fuori', **Guild of Thieves** è già più tradizionale, ma non posso fare a meno di pensare che **Knight Orc** lo sia un po' troppo. OK, tesori, magia e duelli sono ottimi argomenti per un *adventure*, ma dobbiamo sempre restar fermi a scenari da Terra di Mezzo? Non siamo un po' stufi di Orchi e cose del genere?
Quindi cosa c'è di buono in **Knight Orc** oltre ai personaggi? Il *parser* è stato migliorato ed ora potete andare (GO TO) o correre (RUN TO) in un'altra locazione con un solo comando. Potete anche trovare un oggetto col comando FIND e usare le parole EVERYTHING e EVERYBODY. E' consentito anche l'uso di EXCEPT. Sicuramente nessuno si lamenterà dell'interazione.
In secondo luogo, il gioco non manca di fare occasionali critiche al mondo reale. Se questo vi piaccia o no dipende dalla vostra opinione della società. Ad esempio, se vi piace l'idea che un opinabile membro del clero sia un 'sudato pedofilo' allora gradirete certamente le 'considerazioni' sociali di **Knight Orc**.

Infine, il solito umorismo della Level 9 pervade tutto il gioco. A volte sono un po' troppo da specializzati ma il Mago, che quando si tratta di avventure non è famoso per il suo *sense of humour*, si è fatto qualche risata.
Il fatto è che al giorno d'oggi stiamo assistendo ad un sempre maggiore coinvolgimento di creatori maturi ed originali nei giochi d'avventura. Scott Adams e **Adventureland** sono stati sostituiti da Douglas Adams e **Hitchhikers** e i potenti generatori di giochi, come quello usato dalla Magnetic Scrolls, sono ora più facilmente disponibili. Ancora più importante, gli avventurieri oggi si aspettano qualcosa di più polposo dei soliti incantesimi o dei triti draghi sputafuoco.
Con **Knight Orc** la Level 9 ha dimostrato che in fatto di tecniche di programmazione è in grado di mantenere il suo posto sul mercato. La questione della trama non ha una risposta così immediata, ma allo stesso tempo il problema può essere risolto facilmente facendo scrivere la storia ad autori esterni. Come dire, i tecnici facciano i programmi, ma le storie le scrivano degli scrittori.

Atmosfera	**75%**
Interazione	**89%**
Impegno	**90%**
Globale	**85%**

Un'anteprima della grafica di Knight Orc per C64

La Posta del Mago

Ufficio Reclami

"Caro Mago, mi chiamo Corrado e sono un grande appassionato di adventure. Innanzitutto ti vorrei ringraziare. Tu mi dirai: per cosa? Perché tramite la tua rubrica ho conosciuto molti simpaticissimi avventurieri (tra cui Marco Riva di Milano e Enrico Gianfaldoni di Pisa) con cui mi sento molto spesso via telefono. Vorrei però fare un appunto a coloro che offrono il loro aiuto e in particolare ad una persona (di cui omettiamo il nome, ndr). Ti sembra logico che uno spenda soldi per telefonare e poi si senta dire che in Kwah! lui è bloccato allo stesso punto in cui mi trovo io (e non sono andato molto lontano) e che lui ha pochissime avventure perché non sa l'inglese? Per me uno così non dovrebbe offrire il suo aiuto anche perché al telefono sembrava molto scocciato della mia telefonata e non mi ha trattato bene".
Caro Corrado la tua lettera mi fa molto piacere. Come ho già scritto altre volte, lo scopo di questa rubrica è di mettere in contatto tra di loro gli appassionati di avventure. Sono quindi più che contento che tu abbia conosciuto ragazzi di altre città con i tuoi stessi interessi. Spero che possano nascere delle vere amicizie da questi contatti.
Allo stesso tempo mi dispiace che tu abbia incontrato qualche intoppo, diciamo così, con altre persone. Mi sembra però che sei un po' troppo severo con quel 'lui' di cui ho omesso il nome. Se ti ha trattato male al telefono non discuto, ma magari la sua ritrosia era solo timidezza e magari la sua offerta d'aiuto era più che altro un'offerta d'amicizia. Forse ha pensato, in buona fede, che per conoscere qualcuno era più facile offrire aiuto che chiederlo (come dargli torto?). Non essere così categorico e lascia che ognuno si presenti su ZZAP! come desidera anche se poi non è quel gran solutore di giochi che promette di essere nell'annuncio. OK?

Editore Cercasi

Roberto Ferrari di Milano vuole diventare un 'game designer' e chiede consigli al Mago su come intraprendere la carriera di creatore di avventure. *"Durante le vacanze, che ho trascorso in Inghilterra, ho comprato il* ***Graphic Adventure Creator****. Ora che ho imparato ad usarlo abbastanza bene, mi chiedo se c'è possibilità di creare giochi in italiano da vendere nel nostro paese. Puoi darmi qualche consiglio su come fare per proporli a qualche casa casa editrice?"*
Caro Roberto, imparare ad usare il **GAC** può non essere abbastanza. Diamo comunque per scontato che tu hai creato o creerai un ottimo gioco e vediamo come potresti fare per venderlo. Innanzitutto bisogna dire che un *adventure* in italiano è vendibile soltanto in Italia e quindi, per il momento, le uniche case editrici interessate ad un eventuale acquisto sono quelle che pubblicano le

riviste su cassetta vendute in edicola (tra cui anche la casa editrice di ZZAP!).
La prima cosa da fare è capire qual'è il livello di queste avventure, quindi compra tutte le riviste su cassetta che trovi in edicola e giocale. Solo se pensi che la tua avventura è meglio del 50% di quelle in circolazione potrai cominciare a pensare di vendere la tua. Ma deve essere originale, senza errori di punteggiatura e ortografia e priva di *bug*.
A questo proprosito, dovresti farla 'testare', cioè giocare da qualche amico esperto di avventure per scoprire incongruenze che a te sono sfuggite. Altra cosa molto importante è la presentazione formale. Batti a macchina le istruzioni, metti le etichette sulla cassetta o sul disco e fornisci la soluzione. E, infine cerca di presentare.il gioco di persona così da poter dire la tua a voce.
Dai colophon delle riviste su cassetta prendi gli indirizzi e/ o i numeri di telefono e comincia a telefonare ai responsabili per farti fissare un appuntamento. Infine, ricordati di proteggere i tuoi diritti facendo in modo che la seguente scritta appaia sia sul codice sorgente che sullo schermo del titolo: COPYRIGHT 1987 (il tuo nome). Dopodiche inserisci in una busta una copia del programma e uno stampato del codice sorgente e spediscili a te stesso per raccomandata con ricevuta di ritorno. In questo modo potrai dimostrare, documenti alla mano, la data di creazione del gioco, evitando situazioni spiacevoli. Buona fortuna.

Aiuto!!!

"Caro Mago Merlino. . . aiutoooo!" Fermi tutti. Mago Merlino deve purtroppo ripetere il suo triste ma necessario avvertimento. . . Non posso rispondere personalmente alle vostre richieste d'aiuto. Per questo ci sono i Contatti Diretti: usatelI! Il Mago corrisponderebbe volentieri con voi, ma se vedeste il numero di lettere che arrivano ogni mese, capireste che è una cosa impossibile. Mi dispiace, amici avventurieri, ma risparmiate i francobolli e indirizzate le vostre richieste a qualcuno che possa rispondere più rapidamente.

Bachi

Bachi, secondo il Mago, è la migliore traduzione italiana di bug. La definizione è di un amico romano, che facendo il programmatore su di loro la sa lunga.
Un baco in un *adventure* può avere effetti disastrosi oppure umoristici.
Ve ne sono di tutti i tipi: quelli che vi impediscono di compiere un'azione, altri nei quali potete guadagnare punti-avventura ripetendo all'infinito una stessa azione. Poi vi sono i banali errori d'ortografia - uno dei sintomi più classici di un adventure fatto con disattenzione- o il mancato aggiornamento dei cambiamenti di stato -ad esempio una chiave dimenticata in una stanza: anche se la prendete, lei resterà lì all'infinito perché ci si è dimenticati di far aggiornare la flag che ne segnala la condizione. Con questo numero il Mago lancia la caccia al baco, non per cattiveria ma per diletto. Chi li trovasse me li comunichi: i più curiosi, divertenti o stupidi verrranno pubblicati per il sollazzo di tutti.
Comincerà il Mago con un piccolo baco di **The Pawn**. Nella Riverside Chamber digitando N, il programma risponde: 'There is a wall in your way'. Voi allora provate a dirgli 'Break wall' e lui risponderà 'You can't see any wall'. Come la mettiamo?

I Consigli del Mago

Tanto di cappello per le soluzioni inviateci a : **Corrado Palumbi, Maurizio Masini, Matteo Nemeth.**

Witches Cauldron
Per recitare il nome felino dovete, dovete andare un po' all'incontrario.
Bagliore lunare, whiskey: chi se ne frega?

Red Hawk
Per sconfiggere Merlin dovete andare alla Galleria d'arte sotto le sembianze di Kevin. Alle 16:12 entrate e quando Merlin sta per l'anciarvi contro un incantesimo trasformatevi in Redhawk e l'incantesimo svanirà.

Moonmist
Mentre si parla col maggiordomo in camera bisogna rubargli l'aerosol (STEAL AEROSOL).
Il primo indizio si trova sotto il PUNCHBOWL in sala da pranzo. Il secondo lo potete rubare a Lord Jack dopo la cena (STEAL SECOND CLUE TO LORD JACK).
Pre trovare il passaggio segreto nella LIBRARY prendete l'HISTORY BOOK.
Venti minuti prima che inizi la cena andate nella sala da pranzo e aspettate che il maggiordomo posi sul tavolo una lettera per Lord Jack. Prendetela e poi recatevi nel luogo indicato per prendere la seconda lettera.

Hollywood Hijinx
Togliete il coperchio dell'obiettivo (REMOVE LENSCAP) dal proiettore, accendetelo, mettetelo a fuoco poi inserite il file (PUT FILE IN) e guardate lo schermo. Saprete il nome di una canzone da suonare al piano nel PARLOUR. Accendete la candela (ovvero la WAX STATUETTE) con il fuoco che c'è sulla spiaggia: un po' di cera si scioglierà e a questo punto inserite il fiammifero nella cera (INSERT MATCH IN WAX) e lo proteggerete dall'acqua mentre nuotate. Per prendere il SACK, tenetelo (HOLD SACK), aprite la finestra e poi aprite il SACK. Il MODEL nella stanza dei giochi è in realtà un gioco il cui obiettivo è di spostare il chihuahua atomico a EST verso il monumento e prendere l'anello, sbaragliando qualunque ostacolo incontri sulla strada. I pulsanti colorati controllano i suoi movimenti: cominciate dal pulsante verde.

Kayleth
I codici Azap sono i seguenti: ROO per service, DHT per bridge, ELY per M1, AKN per Zenron.

Guild of Thieves
All'inizio, prima tirate la corda e poi saltate sul pontile. Non toccate la statua fino a che non siete stati sulla collina e poi giù per la scala di corda. Lasciate andare la statua (DROP STATUE) appena cadete nel pozzo, poi andate giù e a nord. Per scendere per la SLIPPERY SHAFT, prima scavate nella sabbia, poi indossate i WETSUIT BOOTS. Non dimenticate di guardare sotto le cose. Le sbarre (BARS) non sono robuste come sembra.

Planetfall
Per riparare il computer ricordatevi di "Viaggio allucinante". I microbi sembrano attratti dal calore del laseer. Dovete tenere una conferenza? Avete bisogno di aiuto? Telefonate al 748 (DIAL 748). Le scale si estendono se fatte cadere (DROP).

Dracula
Guardate sotto il tappeto nella stanza del conte.
Dopo aver comprato il biglietto andate al binario della UP-LINE.

Sorceror
Ci sono due cose importanti nei FAIRGROUNDS. Per risolvere il labirinto, ricordatevi di quello che avete fatto con l'aglio in **Zork I**. Il bagliore di luce arancione nella miniera di carbone merita di essere controllato. Il ROPE e il TIMBER sono utili, ma non potete portarli fuori dalla miniera. Il MEEF SPELL ha due utilizzi.

Contatti diretti

Per essere pubblicati su questa rubrica scrivete il vostro indirizzo e/o numero di telefono e i titoli dei giochi in cui siete disposti ad offrire aiuto o per i quali avete bisogno di consigli.
N.B. Rispettate i vostri compagni d'avventura. Offrendo aiuto, essi si impegnano in modo considerevole e si meritano sia la vostra gratitudine che la vostra considerazione. NON telefonate mai dopo le 22.00 (prima se specificato dopo il numero telefonico) e includete SEMPRE una lettera affrancata col vostro indirizzo se volete una risposta per posta.

▪ Posso offrire aiuto in tutte le principali adventure inglesi, tra cui: **The Pawn,Borrowed Time,Zork I, Spiderman, Leather Goddesses of Phobos, Sherlock** e altre. Chiedo anche di essere contatto da chi possiede **Planetfall, Suspect** o **Seastalker.**
Corrado Palumbi, Largo Caldera 11, 37122 Verona. Tel.:045/ 28438.
▪ Cerco avventurieri di Alessandria per scambi di consigli su adventure.
Filippo di Natale, Via Monteverde 12, 15100 Alessandria. Tel;: 0131/221864
▪ Cerco aiuto per BErik the Viking, **Kayleth, Seabase Delta, Murder on the Mississippi.** Posso offrire consigli per **Dracula** e altrie avventure.
Maurizio Masini, Viale C.Biondi 75, 55051 Barga (LU) Tel.:0583/73500 (ore pasti).
+ Ho risolto **RedHawk** e se qualcuno ha bisogno d'aiuto prenda ZZAP! 14, cerchi il mio indirizzo e mi contatti per posta o per telefono.
Matteo Nemeth.

rivenditori autorizzati servizio novità software OTTOBRE 1987

ABRUZZI
COMPUTER CENTER via B. Croce Galleria Scalo 147-(CH Scalo)
POLATO CARLO via Istonia 71-S. Salvo (CH)
LP COMPUTERS via Monte Maiella 57-Lanciano (CH)
DIESSEPI via dei Vezii 2/4 (CH città)
COSMOS 3000 via Mazzini 38 - PESCARA
ELETTRONICA TE.RA.MO. p.zza M. Pennesi 4-TERAMO
MICROSYSTEM via Circ. Orientale 81-Pratola Peligna (AQ)

CALABRIA
COGLIANDRO ANNA p.zza Castello-REGGIO CALABRIA

CAMPANIA
COMPUTER HOUSE via Battistello-Caracciolo 95 NAPOLI
ELETTRONICA SDEGNO via Verdi 15 Portici NAPOLI
ADELL MARIA CONCETTA c.so V. Emanuele 42-Nocera Inf.(SA)
ELETTRONIC CISA via G. Vacca 52-SALERNO
FLIP & FLOP via Appia 68-Atripaldo AVELLINO
ODORINO FRANCO p.zza Lala 21-NAPOLI
OPC via G. M. Bosco 24-CASERTA

EMILIA ROMAGNA
CARTOLERIA STERLINO via Murri 75/A-BOLOGNA
VIDEOTECNICA via Mazzini 170-BOLOGNA
C.A.R.E.M. p.zza Cittadella 40/41-PIACENZA
PONGOLINI via Cavour 32-Fidenza (PC)
ORSA MAGGIORE p.zza Matteotti 20-MODENA
SOFT E COMPUTER via C. Maier 85-FERRARA
BRICOL c/o ESP via Classicana 408-RAVENNA
EMPORIO BRIGLIADORI via Gambalunga 52-Rimini (FO)
GIO PLASTIK via S. Romano 90-FERRARA
COMPUTER LINE via S. Rocco 10/C-REGGIO EMILIA

FRIULI
MOFERT v.le Unità 41-UDINE
COMPUTER SHOP via P. Preti 6-TRIESTE

LAZIO
ARICO' GIOVANNI via Magna Grecia 71-ROMA
ARMONIA primo sottopassaggio staz. Termini-ROMA
DISCOTECA FRATTINA via Frattina 50-ROMA
DRUGSTORE via Macchiavelli 58-ROMA
GIEMA v.le Medaglie D'oro 13-ROMA
MUSICOPOLI p.le Ionio 17-ROMA
COMPUTER TIME via Col di Lana 2-Ciampino (ROMA)

LIGURIA
A.B.M. p.zza De Ferrari 2-GENOVA
VIDEO PARK via Carducci 5/7-GENOVA
CEIN via Merano 3/R-Sestri Ponenti-GENOVA
FOTO MAURO via Canepari 103/R-Rivarolo-GENOVA
F.LLI PAGLIALUNGA via Mazzini 4E/19-Rapallo (GE)
CENTRO HIFI VIDEO via della Repubblica 38-Sanremo (IM)
PUNTO COMPUTER via A. Manzoni 45-Sanremo (IM)

LOMBARDIA
DIPIESSE v.le Rimembranze 11-Lainate (MI)
GBC ITALIANA via Petrella 6-MILANO
GBC ITALIANA via G. Cantoni 7-MILANO
GIGLIONI v.le Sturzo 45-MILANO
IL TEMPIO DEL COMPUTER p.zza Pattari 4-MILANO
MICRO SHOP c.so P. Romana-MILANO
SUPERGAMES via Vitruvio 38-MILANO
TRONI GAMES via Pascoli 56-MILANO
SHOW ROOM via P. Giuliani 34-Cernusco sul Naviglio (MI)
DECO via Platani 4-Arese (MI)
GBC ITALIANA v.le Matteotti 66-Cinisello (MI)
GAMMA OFFICE SYSTEM via Verdi 19-Cusano Milanino (MI)
M.B.M. INFORMATICA c.so Roma 112-Lodi (MI)
BIT '84 via Italia 4-Monza (MI)
SUPERGAMES via Carrobbio 13-VARESE
BUSTO BIT via Gavinana 17-Busto Arsizio (VA)

MARCHE
CESARI RENATO via G. Leopardi 15-Civitanova Marche (MC)
EMI via Conti 2/B-Iesi-(AN)
BIT E VIDEO c.so Matteotti 28-Iesi-(AN)

MOLISE
ROSATI COMPUTER via Martiri della Resistenza 88-Term.(CB)

PIEMONTE
ALEX COMPUTER GIOCHI c.so Francia 333/4-TORINO
AMERICAN'S GAME via Sacchi 26/C-TORINO
COMPUTER GAMER via Carlo Alberto 39/E-TORINO
COMPUTING NEWS via Marco Polo 40/E-TORINO
MARCHISIO GIANNA via Pollenzo 6-TORINO
RADIO TV MIRAFIORI c.so Unione Sovietica 381-TORINO
CALCOLODATTILO COMPUTER v. C. Battisti 2/E-Coll.(TO)
LIBRERIA LA TALPA via Solaroli 4/C-NOVARA
COMPUTER via Monte Zeda 4-Arona-NOVARA
COMPUTER viale Kennedy 22-Borgomanero-NOVARA
TRISCONI VALERIA via Mazzini 90-Omegna-NOVARA
ELLIOT COMPUTERS p.zza Don Minzoni 32-Verbania-(NO)
L'ABACO via Volpi 2-Vigliano Biellese-VERCELLI
RECORD c.so Alfieri 166/3-ASTI
ROSSI COMPUTERS via Nizza 42-CUNEO
ASCHIERI GIANFRANCO c.so Emanuele F. 6-Fossano-CUNEO
PUNTO BIT c.so Langhe 26/C-Alba-CUNEO
S.G.E. ELETTRONICA via Bandello 16-Tortona-(AL)

PUGLIA
DISCORAMA c.so Cavour 99-BARI

SARDEGNA
COMPUTER SHOP via Oristano 12-CAGLIARI

SICILIA
A ZETA via Canfora 140-CATANIA
BIT INFORMATICA c.so V. Veneto-Mazara del Vallo-(TR)
OFFICE AUTOMATION via G. Venezian 75-MESSINA

TOSCANA
TELEINFORMATICA TOSCANA via Bronzino 36-FIRENZE
SPATARO EMANUELE via Vagnietti 19-FIRENZE
HELP COMPUTER via Degli Artisti 15/A-FIRENZE
C.P.U. via Ulivelli 39/R-FIRENZE
FUTURA 2 via Cambini 19-LIVORNO
WAR GAMES via R. Sanzio 126/A-EMPOLI
I.C.S. via Roma 10-Terranuova Bracciolini (AR)
TUTTO COMPUTER via Gramsci 2/A-GROSSETO
OFFICE DATA SERVICE gall. Nazionale-PISTOIA
BIG BYTE SHOP p.zza Risorgimento-AREZZO
DELTA SYSTEM via Veneto 12-AREZZO

TRENTINO ALTO ADIGE
ELETTRON MATTEUCCI via Palermo 33-BOLZANO
ERICH KONTSCHIEDER Gesch Standort Merano:Lauten 313

UMBRIA
GBC p.ta Sant'Angelo 23/A-TERMI
STUDIO SYSTEM via R. d'Andreotto 49/55-PERUGIA
COMPUTER STUDIOS via 4 Novembre 18/4-Bastia Umbra (PG)

VENETO
COMPUTER POINT via Roma 63-PADOVA
CASA DEL DISCO via Ferro 22-Mestre-VENEZIA
VIDEO PLAY via G. Bonazzi 14-Arzignano-VICENZA

Per informazioni LEADER Distribuzione s.r.l. Via Mazzini 15 Casciago VA tel. 0332 212255

Vorrei ringraziare tutti i lettori che ci hanno inviato le mappe e le soluzioni di The Last Ninja e The Great Escape e annunciarvi un prossimo numero di Top Secret decisamente colossale!
La redazione inglese ha pianificato un inserto di 32 pagine con mappe in 3D, montagne di listati e soluzioni. Per motivi di spazio non potremo fare altrettanto, ma tagliando qua e là cercheremo di far saltare fuori le pagine per pubblicare il meglio di questo special.

STAR PAWS (Software Projects)

Il problema di questo buffo gioco é che dovete sempre andare più lontano, così quando mancano ancora sei grifoni da catturare, Rover muore di fame. Se vi succede, usate questa cura del solito Zoltan Kelemen, un listato facile da usare a cui dovete dare il solito RUN prima di caricare il programma.

```
3 FOR I= 10497 TO 10526: READ A: POKE I,A: C=C+A: NEXT I
4 FOR I= 512 TO 519 READ A: POKE I,A: C=C+A: NEXT I: IF C=3988 THEN
SYS 10505
5 PRINT"ERRORE NEI DATA!"
6 DATA 169, 2, 141, 5, 84, 76, 1, 82, 198, 157, 169, 0, 162, 1, 168, 32, 186, 255, 32,
189, 255, 32
7 DATA 213, 255, 78, 215, 8, 76, 32, 8, 169, 96, 141, 186, 23, 76, 0, 16
```

WONDER BOY (Activision)

Avete il necessario per resettare il C64? Avete una copia di Wonder Boy? Avete un C64?
Se avete risposto si a tutte le domande ringraziate Giovanni Tiezzi e Fabrizio Bertocci di Sinalunga (SI) per queste POKE per vite infinite:

```
POKE 2676, 234
POKE 2677, 234
POKE 2678, 234
```

Per far ripartire il gioco SYS 2112.

NEMESIS THE WARLOCK (Martech)

Ecco a voi la versione definitiva di un programma che mi ha fatto impazzire per due giorni, finchè i suoi autori, Mick Mills e Al non hanno recapitato alla redazione inglese il listato revisionato...
La pappardella che segue serve ad avere energia, palle di fuoco e munizioni infinite. Battete tutto per bene, date il RUN e seguite le istruzioni sullo schermo.

```
10 L=49152
20 FOR X=1 TO 14: T=0
30 FOR Y=1 TO 8
40 READ A: POKE L,A
50 L=L+1: T= T+A
60 NEXT
70 READ C: IF T=C THEN 90
80 PRINT"ERRORE NEI DATA!"*10+90:END
90 NEXT
93 GOSUB 300
94 GOSUB 400
95 PRINT"SYS 49152 PER CARICARE E PARTIRE"
99 END
100 DATA 169, 1, 170, 168, 32, 186, 255, 169, 1150
110 DATA 0, 32, 189, 255, 32, 213, 255, 169, 1145
120 DATA 26, 141, 150, 3, 169, 192, 141, 151, 973
130 DATA 3, 96, 169, 76, 141, 91, 56, 169, 801
140 DATA 44, 141, 92, 56, 169, 192, 141, 93, 928
150 DATA 56, 76, 25, 8, 162, 49, 189, 58, 623
160 DATA 192, 157, 128, 8, 202, 16, 247, 76, 1026
170 DATA 128, 8, 32, 181, 2, 32, 181, 2, 566
180 DATA 32, 181, 2, 169, 0, 141, 17, 143, 685
190 DATA 169, 0, 141, 220, 136, 169, 0, 141, 978
200 DATA 116, 140, 141, 51, 139, 169, 169, 141, 1066
210 DATA 185, 138, 169, 30, 141, 190, 138, 169, 1160
220 DATA 208, 141, 75, 139, 169, 241, 141, 76, 1190
230 DATA 139, 76, 0, 128, 65, 76, 77, 77, 638
300 REM
310 PRINT"VUOI MUNIZIONI INFINITE? (S/N)";
320 GET A$: IF A$<>"S" AND A$ <>"N" THEN 320
330 IF A$="N" THEN POKE 49220,1
340 PRINT A$: RETURN
400 REM
410 PRINT"VUOI MUNIZIONI INFINITE? (S/N)";
420 GET A$: IF A$<>"S" AND A$ <>"N" THEN 420
430 IF A$="N" THEN POKE 49225,214
440 PRINT A$: RETURN
```

ARKANOID (Imagine)

Da un anonimo lettore di Signa (FI), vite infinite per la versione Spectrum dell'arcade della Taito.

```
10 CLEAR 24810: LOAD""SCREENS
20 LOAD""CODE: LOAD""CODE
30 RANDOMIZE 24989
40 LET A=IN 31: IF A>60 THEN POKE 33873,0: POKE 33874,0
50 POKE 33702,0: PRINT"PREMI ENTER"
60 RANDOMIZE USR 24960
```

MOPIRANGER (Konami)

Da Camerino (MC) ci giungono le POKE mensili di Emanuele Bentivoglia per MSX.
Caricate il programma con BLOAD"CAS:" **e battere:**

POKE 37722,0	**per vite infinite**
POKE 37717,255	**incrementa il punteggio**
POKE 37037,255	**blocca i mostri**

Per far partire il gioco digitate DEFUSR=&HD000: A=USR(0).

ENDURO RACER (Activision)

Un listato per la stupenda versione per Spectrum dalla collezione di Michele Tognon. Concentratevi e qundo siete sicuri che tutto sia a posto date il RUN per avere tempo infinito.

```
1 CLEAR 64500
2 LET t=0: LET w=1
5 FOR f=32000 TO 32155
10 READ a: POKE f,a
15 LET t=t+a*w: let w=w+1
20 NEXT f
25 IF t<>1517128 THEN PRINT"ERRORE NEI DATA": STOP
30 PRINT AT 10,3; "FAI PARTIRE IL NASTRO"
50 RANDOMIZE USR 32000
100 DATA 221, 33, 203, 92, 17, 234
110 DATA 6, 62, 255, 55, 205, 86, 5
120 DATA 48, 241, 243, 237, 94, 33
130 DATA 44, 125, 229, 33, 180, 98
140 DATA 229, 51, 51, 17, 163, 252
150 DATA 1, 29, 3, 33, 253, 94, 62
160 DATA 202, 237, 79, 195, 180, 98
170 DATA 33, 70, 125, 229, 33, 199
180 DATA 252, 229, 51, 51, 17, 209
190 DATA 252, 1, 239, 2, 33, 209, 252
200 DATA 62, 138, 237, 79, 195, 199
210 DATA 252, 33, 209, 252, 17, 209
220 DATA 138, 1, 92, 0, 237, 176, 33
230 DATA 228, 138, 34, 233, 138, 34
240 DATA 237, 138, 33, 218, 138, 34
250 DATA 245, 138, 33, 255, 138, 34
260 DATA 9, 139, 62, 195, 50, 29, 139
270 DATA 33, 116, 125, 34, 30, 139
280 DATA 195, 209, 138, 175, 50, 163
290 DATA 255, 50, 173, 255, 62, 195
300 DATA 50, 99, 255, 33, 100, 250
310 DATA 34, 100, 255, 33, 148, 125, 17
320 DATA 100, 250, 1, 50, 0, 237, 176
330 DATA 195, 55, 255, 62, 58, 50
340 DATA 161, 164, 195, 0, 91
```

SLAP FIGHT (Imagine)

Questo listato per vite infinite é una vera mano santa e ha contribuito a farmi apprezzare un pò di più (non tanto) questa conversione da arcade. Rimpinzate il vostro C64 e date il RUN prima di caricare il gioco.

```
3 FOR I=512 TO 533: READ A: POKE I,A: C=C+A: NEXT I
4 FOR I=820 TO 827: READ A: POKE I,A: C=C+A: NEXT I: IF C=4042 THEN
SYS 512
5 PRINT"ERRORE NEI DATA!"
6 DATA 198, 157, 169, 0, 162, 1, 168, 32, 186, 255, 32, 189, 255, 32, 213, 255, 169,
196, 141, 199
7 DATA 3, 96, 169, 44, 141, 255, 39, 76, 207, 3
```

URIDIUM PLUS (Hewson)

Andrew Braybrook può starvi antipatico finchè volete ma la versione Plus di Uridium é veramente fantastica. Se non siete mai riusciti a vedere come va a finire, provate questo ottimo listato per vite infinite di Jim Blackler.

```
10 FOR A=49152 TO 49164: READ Z: POKE A,Z: NEXT: SYS 62806: POKE
10113,192
20 DATA 169, 41, 141, 186, 244, 169, 14, 141, 187, 224, 76, 0, 224
```

MAG MAX (Imagine)

Vite infinite per questa discussa conversione da arcade da prendere e usare. Battete il listato, date il RUN e mandate all'inferno gli alieni.

```
3 FOR I=512 TO 533: READ A: POKE I,A: C=C+A: NEXT I
4 FOR I=820 TO 825: READ A: POKE I,A: C=C+A: NEXT I: IF C=3576 THEN
SYS 512
5 PRINT"ERRORE NEI DATA"
6 DATA 198, 157, 169, 0, 1, 168, 32, 186, 255, 32, 189, 255, 32, 213, 255, 169, 196,
141, 199
7 DATA 3, 96, 78, 57, 47, 76, 207, 3
```

LAST NINJA (System 3)

Se nonostante tutti i consigli non ce la fate, potete provare con queste POKE per vite infinite. Battete il listato e date il RUN prima di caricare il programma.

```
3 FOR I=579 TO 640: READ A: POKE I,A: C=C+A: NEXT I
4 FOR I=31722 TO 31735: READ A: POKE I,A: C=C+A: NEXT I: IF C=8876
THEN SYS 579
5 PRINT"ERRORE NEI DATA"
6 DATA 198, 157, 78, 41, 3, 169, 0, 162, 1, 168, 32, 186, 255, 32, 189, 255, 32, 213,
255, 120, 136
7 DATA 140, 21, 3, 169, 128, 141, 237, 2, 238, 119, 244, 238, 169, 166, 141, 20, 3,
108
8 DATA 20, 3, 162, 121, 142, 178, 3, 206, 179, 3, 76, 81, 3, 169, 197, 141, 135, 120,
76, 191, 3, 12
9 DATA 0, 0, 169, 49, 141, 159, 2, 169,234,141, 160, 2, 96
```

GAUNTLET (US Gold)

Maghi, Elfi, Valchirie e Guerrieri, dedicatemi un attimo della vostra attenzione! Trovate che i labirinti siano un pò troppo affollati di nemici? La vostra energia finisce sempre prima di riuscire a combinare qualcosa di buono? Non abbiate paura, il Granmago Jim Blackler ha trovato un sistema per avere energia infinita.

```
10 FOR A=276 TO 300: READ Z: POKE A,Z: POKE A,Z: NEXT: SYS 62806: PO-
KE 1046,240
20 DATA 162, 0, 142, 41, 186, 142, 60, 160, 142, 129, 189, 162, 71
30 DATA 142, 84, 173, 142, 125, 198, 142, 125, 198, 142, 180, 196, 76, 20, 9
```

DEEPER DUNGEONS (US Gold)

Lo stesso Jim Blackler ci ha fornito anche un listato per chi vuole esplorare le profondità di Deeper Dungeons. Inserite la cassetta, battete il listato e date il RUN. Se volete che succeda qualcosa dovete anche premere PLAY...

```
10 FOR A=276 TO 300: READ Z: POKE A,Z: POKE A,Z: NEXT: SYS 62806: PO-
KE 1046,240
20 DATA 162, 0, 142, 194, 157, 142, 19, 171, 142, 34, 184, 142, 160
30 DATA 187, 162, 71, 142, 203, 194, 142, 135, 196, 76, 20, 9
```

METROCROSS (US Gold)

C'e stata una specie di rissa per poter testare questo programma per avere tempo illimitato nella versione per C64 è passare indisturbati anche i livelli più difficili. Se volete fare lo stesso non vi resta che spararvi questo listato e dare il RUN. Scoprirete così che alla fine del ventiquattresimo schermo tutto finisce senza neppure uno schermo di congratulazioni.

```
3 FOR I=512 TO 543: READ A: POKE I,A: C=C+A: NEXT I: IF C=3754 THEN
SYS 520
4 PRINT"ERRORE NEI DATA!"
5 DATA169, 96, 141, 185, 52, 76, 167, 2, 198, 157, 169, 0, 162, 1, 168, 32, 186,
255, 32, 189, 255
6 DATA 32, 213, 255, 169, 0, 141,144, 8, 76, 16, 8
```

HADES NEBULA (Nexus)

Roger Ramjet ha scovato una poke che da 255 vite all'inizio del gioco, utimli per arrivare alla fine. Caricate il programma, resettate il 64 e inserite POKE 2279,255. Per ripartire battete SYS 2198. L'immagine si incasinerà un pò, allora premete F7 per tornare allo schermo dei titoli e premete il pulsante di sparo per sistemare tutto.
Se non avete un sistema di reset potete raggiungere lo stesso risultato con questo listato di Zoltan Kelemen per vite infinite.

```
3 FOR I=512 TO 567: READ A: POKE I,A: C=C+A: NEXT I: IF C=5762 THEN SYS 525
4 PRINT"ERRORE NEI DATA!"
5 DATA 169, 150, 141, 9, 26, 169, 71, 141, 10, 26, 76, 0, 1, 169, 45, 141, 40, 3, 169, 2, 141, 41, 3
6 DATA 198, 157, 169, 0, 162, 1, 168, 32, 186, 255, 32, 189, 255, 32, 213, 255, 14, 217, 2, 76, 81, 3
7 DATA 169, 49, 141, 159, 2, 169, 234, 141, 160, 2, 96
```

SHADOW SKIMMER (The Edge)

Astronavi infinite per la versione C64. Dare il RUN e caricare il programma. Stop.

```
3 FOR I=35821 TO 35871: READ A: POKE I,A: C=C+A: NEXT I: IF C=6082 THEN SYS 36851
4 PRINT"ERRORE NEI DATA!"
5 DATA 169, 246, 141, 189, 2, 96, 0, 0, 96, 169, 3, 141, 133, 139, 169, 140, 141, 134, 139, 76, 32
6 DATA 139, 169, 155, 141, 219, 72, 76, 16, 8, 169, 139, 141, 41, 3, 133, 157, 169, 0, 162, 1, 168
7 DATA 32, 186, 255, 32, 189, 255, 32, 213, 255
```

THE LAST NINJA (System 3)

Dopo la mappa del mese scorso non siete ancora riusciti a recuperare la pergamena? La statua del quinto schermo continua a trapassarvi con la sua spadona? Finalmente ecco il momento magico. Nelle prossime righe potrete leggere la soluzione completa e dettagliata di Last Ninja. Prima ringraziamo tutti i lettori che molto gentilmente ci hanno inviato la loro soluzione mentre tiriamo le orecchie a tutti quelli che ci hanno telefonato per chiederci consigli e suggerimenti.

1ª Sezione WILDEMESS
Recuperate la spada prendendo subito la strada verso il basso dello schermo. I primi shogun possono essere evitati per giustiziarli quando avrete la spada. Quindi raccogliete nell'ordine: la borsa (essenziale per portare oggetti), la chiave, il Numchukas. Prendete le bombe di fumo e attraversate le sabbie mobili con questa tecnica: raggiungete il primo sasso e spiccate due salti ampi (fuoco più joystick in alto). Raggiunta la riva opposta recuperate la mela e le stellette di Shuriken. Prima di passare alla seconda fase è il momento di addormentare il dragone. Appostatevi diagonalmente presso la prima roccia e quindi sparate una bomba di fumo. Arnakuni passa al secondo livello.

2ª Sezione WASTELAND
Nel primo schermo dopo aver raccolto l'artiglio ai piedi del leone lo dovete usare per salire la parete della montagna (Arnahkuni deve avere tutti gli oggetti e armi nella borsa). Sul sentiero in altura oltre agli shogun dovete superare una voragine (fuoco con joystick in basso) e raccogliere la mela. Il sentiero si conclude con una parete che deve essere discesa il più a destra possibile posizionando Arnakuni con l'artiglio con le spalle allo schermo.
Raggiunto il bivio scegliete la strada che porta al ruscello. Arrivati quasi alla fine della riva fate un salto medio (fuoco e joystick in alto a destra) verso il sasso della seconda fila a destra del Ninja. Quindi assicuratevi che i suoi piedi siano leggermente indietro e fate ancora un salto medio. Sul secondo sasso spiccate un salto ampio (fuoco e joystick in alto) per atterrare sulla riva opposta. Prendete il guanto e raccogliete l'invulnerabilità. Il Ninja lampeggierà e quindi tornate velocemente al ruscello. Stavolta fate due salti ampi sulla fila dei sassi in mezzo. Nel quadro delle sabbie mobili andate poco più avanti della chiazza verde e fate un salto medio (fuoco e joystick in alto a destra). Sul sasso portatevi a destra e fate un altro salto medio. Spostatevi ancora a destra e questa volta fate un salto ampio (fuoco e joysick in alto). Per superare definitivamente le sabbie mobili mettetevi sul sasso piccolo e fate un altro salto alto. Superate velocemente i combattimenti per evitare che si esaurisca l'effetto dell'invulnerabilità obbligandovi a tornare indietro a riprenderla. Prima di superare con successo il fuoco sputato dalle due statue non dimenticatevi di raccogliere l'ultima arma a disposizione del Ninja: la lancia nascosta nel canneto

3ª Sezione PALACE GARDENS
Prendete la strada in basso e seguite il percorso. Raccogliete le stellete di Shuriken (presenti solo se siete senza). Superate il laghetto con le rocce sporgenti saltando sul primo salto a destra. Quindi fate un salto medio e nello schermo successivo, sempre nel laghetto, fate due salti bassi (fuoco joystick a destra) e infine un salto alto (fuoco e joystick alto). Due locazioni dopo prendete l'amuleto dal Buddha. Per superare nuovamente il laghetto portatevi nei pressi della riva e fate un salto medio (fuoco e joystick in basso a sinistra), poi un salto lungo (fuoco e joystick in basso) e quindi due salti bassi (fuoco joystick a sinistra). I salti non finiscono qui: ancora due salti (fuoco più joystick in basso) e non sentirete più parlare di questo maledetto laghetto. Non dimenticatevi la solita mela nel boschetto di pioppi (verso in basso a sinistra) e quindi raccogliete la rosa indossando il guanto. Prima di consegnare disarmati al Buddha l'amuleto dovete superare l'ultimo ruscello. Portatevi a metà nei pressi di un piccolo zoccolo di terreno; quasi prima di cadere fate un salto medio (fuoco e joystick in alto a destra).

4ªSezione THE DUNGEONS
Ricordatevi che gli scheletri devono essere uccisi immediatamente. Non lascetevi sfuggire la mela e la corda da usare nell'ultimo schermo per salire il il muro vicino a dei ganci. Non perdete tempo ad eliminare il ragno: usando la mappa del numero scorso potete evitarlo senza fatica.

5ªSezione THE PALACE
Raccogliete la mela e quindi entrate nel palazzo utilizzando la chiave raccolta precedentemente. Nel piano superiore prendete la strada verso destra e superate la statua con la spada in questo modo: prendete la rincorsa dal basso verso l'alto diagonalmente fino a portarsi con la faccia quasi a contatto con la spada. Fate un bel salto alto e riuscirete a superare l'ostacolo senza danni. Un altro metodo è muoversi a destra e in avanti molto piano e senza avere niente in mano. L'accesso alle scale è protetto da un disintegratore. Recuperate l'invulnerabilità nel pentolone nella locazione sopra quella della statua e quando Arnakuni diventa verde superate il passaggio senza problemi.

6ªSezione THE INNER SANCTUM
Prendete la strada contraria al senso di marcia, uccidete lo shogun e entrate nella stanza per prendere la bottiglia contenente una pozione sonnifera. Raggiungete lo schermo con i vasi e mette il fiore nell'ultimo. In questo modo si apre un passaggio segreto che vi permette di entrare in una stanza con un cane apparentemente addormentato. Avanzate e appena il cane vi rincorre, retrocedete e colpitelo vicino al muso con la bottiglietta del sonnifero. Raccogliete l'invulnerabilità riconoscibile da una specie di faro rosso e superate senza danni la statua senza venire infilzati dalla freccia. Penultimo schermo con il malvagio Kunitaki da eliminare. Attendetelo all'ingresso della stanza, colpitelo con precise stoccate e quindi tornate indietro. Insistete con questa tecnica del mordi e fuggi fino a quando il capo degli shogun non muore. Nello schermo finale evitate i bordi della botola saltando nel piccolo quadrato all'interno. Un altro salto e Arnakuni è a contatto con l'altare e raccoglie le pergamene del sapere.
The Quest Continue....... e così sappiamo che i programmatori della System 3 stanno già lavorando alla nuova avventura.

BONIMBA

HEAD OVER HEELS (Ocean)

In un gioco così coinvolgente e giocabile, un'offerta di vite infinite può apparire offensiva. Comunque se vi serve una mano battete il seguente listato di Zoltan Kelemen, date il RUN prima di caricare il programma e avrete quello che vi serve...

```
3 FOR I=53229 TO 53256: READ A: POKE I,A: C=C+A: NEXT I: IF C=3630
THEN SYS 53229
4 PRINT"ERRORE NEI DATA!"
5 DATA 198, 157, 169, 0, 162, 1, 168, 32, 186, 255, 32, 189, 255, 32, 213, 255, 169,
208, 141, 146
6 DATA 4, 96, 206, 154, 122, 76, 3, 1
```

HIT PAK
6-PAK
VOL.2
INTO THE EAGLE'S NEST
BATTY
ACE
SHOCKWAY RIDER
INTERNATIONAL KARATE
LIGHT FORCE
HIT-PAK
6 CLASSICI DA COLLEZIONE IN UNA COMPILATION MOZZAFIATO.
PER TUTTI I TIPI DI COMPUTER
cass. L. 18.000
disco. L. 25.000
Distribuito in Italia dalla:
Leader Distribuzione
Via Mazzini, 15
21020 Casciago (VA)
Tel. 0332/212255.

I JOYSTICK A MICROSWITCH FATTI PER DURARE UNA VITA

MEGA-APOCALYPSE

ALLA RICERCA DI NUOVI INCREDIBILI MONDI
... PER FARLI A PEZZI!

Caratteristiche

Per 1/2 giocatori, 2 alleati o 2 nemici.
5 canali, suono con due canali separati per particolari effetti sonori con brani di dialogo.
Fuoco ultraveloce a 360°.
Alta manovrabilità e velocità, scudi protettivi.
Hi-Score e Galactic Hall of Fame.

Realizzato da:
Programma ed effetti sonori: Simon Nicol
Grafica: Bob Stevenson
Musica: Rob Hubbard

Commodore 64/128 cassetta L. 12.000
disco L. 15.000

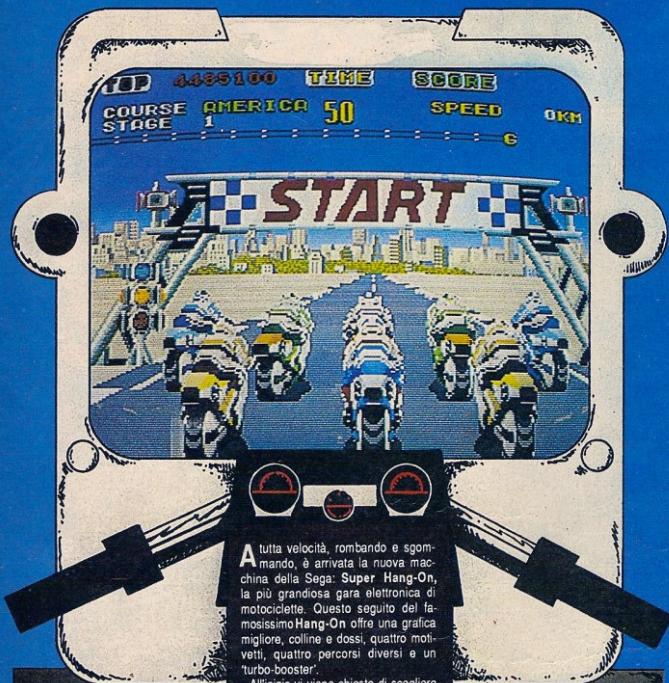
martech

Distribuito da: **Leader Distribuzione** - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA)
Tel. 0332/212255

Steinar

UNA GIORNATA IN SALA GIOCHI

Siete comodamente seduti in poltrona a leggere? Sì? Allora, datevi una mossa e andate a cercare una sala giochi. Dopotutto i nostri recensori hanno passato ore e ore nelle sale giochi di Milano, fermandosi solo per uno spuntino, alla scoperta dei nuovi giochi che vi impegneranno nei prossimi mesi. Ecco che cosa hanno visto....

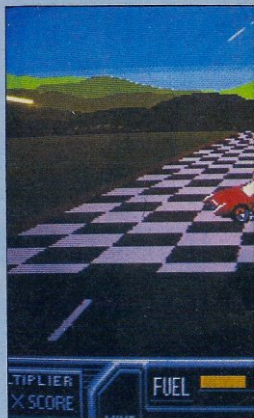
SUPER HANG-ON

A tutta velocità, rombando e sgommando, è arrivata la nuova macchina della Sega: **Super Hang-On**, la più grandiosa gara elettronica di motociclette. Questo seguito del famosissimo **Hang-On** offre una grafica migliore, colline e dossi, quattro motivetti, quattro percorsi diversi e un 'turbo-booster'.

All'inizio vi viene chiesto di scegliere il livello di difficoltà tra Principiante, Junior, Senior e Esperto. Questi comprendono gare di 6, 10, 14 e 18 percorsi che si corrono rispettivamente in Asia, Africa, America e Europa. Quando avete selezionato il livello, vi viene chiesto di scegliere uno tra i quattro motivetti che verrà sparato al massimo volume dai due altoparlanti della macchina.

Dando gas con la manopola si accelera la moto facendola sfrecciare sul percorso a una velocità allarmante. Quando raggiungete i 280 Km/h il contachilometri lampeggia in rosso, informandovi che potete premere il pulsante del turbo situato vicino alla manopola del gas. Così facendo la moto brucia il percorso a una velocità impressionante che cresce fino a che non spegnete il turbo!

La sensazione è incredibilmente esilarante e l'effetto è ulteriormente amplificato dal manubrio che, alle alte velocità, vibra un casino.

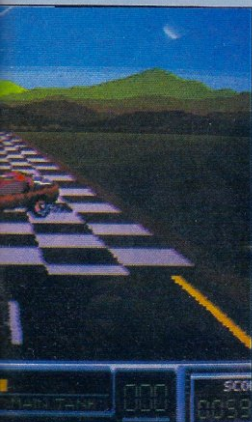
La grafica è strabiliante, con fondali stupendi e colorati in tutti i livelli e i diversi percorsi invogliano a giocare a lungo.

Abbiamo entrambi pensato che questo sia il miglior gioco di corsa a cui abbiamo mai giocato: migliore persino di **Out Run**! Cercatelo ... ma assicuratevi di avere le tasche piene di monete.

ROAD

I flipper ci fanno compagnia fin dagli anni '50 e ora l'Atari e la Sega hanno unito le forze per iniettare nuova vita al genere con questa nuova simulazione video. I puristi possono pensare che una versione video del flipper non riuscirà mai a dare le stesse 'sensazioni' di quello vero, ma **Time Warp** riesce a catturare tutta le emozioni della pallina d'acciaio e inoltre aggiunge nuovi elementi che sarebbero impensabili in un flipper elettromeccanico.

L'azione si svolge su quattro piani a scorrimento molto ben disegnati: Ruins, Volcano, Saqqara e Final (ognuno col suo particolare motivetto). Per progredire da un livello all'altro si deve mandare la pallina in un *warp hole*. Ci sono molti elementi di gioco, tra cui una divertente sequenza a più palline, varie sorprese e bonus nascosti, che concorrono a tenere sulla corda il giocatore.

Lo schermo è montato su una impressionante consolle con una grossa leva sul fondo e i pulsanti di fuoco su entrambi i lati. Muovendo la leva si 'spinge' il campo di gioco e la pallina cambia conseguentemente la sua corsa, accrescendo la sensazione di realismo.

Time Warp è un piacevole e strano diversivo rispetto ai soliti giochi picchiaduro e spara-e-fuggi: provatelo!

La futuribile auto da rally si arresta dopo aver passato il controllo

Questo nuovo gioco di corsa dell'Atari si presenta sotto forma di consolle verticale o cabinata. Il giocatore è al comando di una incredibile macchina 'hi-tech' dotata di cannoni frontali che partecipa ad un rally del futuro.

La gara è suddivisa in diverse prove e la fine di ogni livello è segnalato da un 'checkpoint' che bisogna raggiungere prima di rimaner senza benzina. A cercare di impedirvi di raggiungere il vostro obiettivo ci sono: macchine corazzate, jeep, stinger-turbo e postazioni di fuoco ai lati della strada: è qui che vengono utili i cannoncini. Una navicella di supporto, che arriva volando a intervalli regolari, vi fornisce di armi extra facendole cadere sul tetto della vostra macchina. Missili Cruise, cannoni UZ e uno scudo elettrico aumentano la potenza di fuoco mentre un sistema a Nitro-iniezione accresce paurosamente la velocità e l'accelerazione della macchina.

Potete far rifornimento di benzina passando sopra a dei bacelli di energia rossi e verdi che appaiono a intervalli regolari, inoltre quando raggiungete un 'checkpoint' verrà fatto il pieno alla vostra auto.

La combinazione corsa-sparatorie funziona superbamente e la grafica e il sonoro, entrambi stupendi, generano una sensazione di eccitazione: specialmente nella versione cabinata.

BLASTERS

TIME WARP

Un gigantesco robot blocca la strada: e ora?

BIONIC COMMANDOS

Il coin-op della Capcom a scorrimento multi-direzionale segna molti punti a suo favore nel genere 'carino': i Commando Bionici in questione sono due soldati equipaggiati di 'blaster' e bracci bionici. Il loro obiettivo è di penetrare in territorio ostile con lo scopo finale di distruggere la fortezza nemica: per fare ciò devono superare una serie di livelli di difficoltà crescente.

La missione inizia in una fitta foresta con i soldati nemici che attaccano da subito. Gli avversari variano dai Grunt, che si distruggono con un colpo di blaster, ai Commander, che prima di morire assorbono un certo numero di colpi. I livelli successivi mostrano dei soldati in fantastici exo-scheletri (non molto dissimili dagli Scout Walker nel film "Il ritorno dello Jedi") e immensi robot eccezionalmente animati alti diversi schermi.

I bracci bionici vengono utili quando bisogna scalare. Con una pressione del pulsante di fuoco si lancia una corda metallica che va usata per dondolarsi. Se il giocatore vuole scalare, un altra pressione del pulsante di fuoco ritira il braccio che si trascina con sé il commando.

Quando avete superato la foresta, i commandos devono scalare la facciata della fortezza, illuminata a giorno da cellule fotoelettriche. Prima di assaltare l'interno della fortezza devono superare una serie di fogne infestate di topi.

Bionic Commandos è abbastanza difficile e richiede molta pratica ma val la pena spenderci un po' di tempo e di soldi!

Nessuno ne ha ancora annunciato una conversione per computer: peccato perché sarebbe un bellissimo gioco!

L'eroico commando pensa in che direzione andare: la via verso l'alto sembra bloccata.

CHAMPIONSHIP SPRINT

Questo gioco di corsa dell'Atari per uno, due o tre giocatori è vecchiotto ma è stato appena rieditato con un nuovo gruppo di percorsi e due modifiche nella struttura di gioco: l'eliminazione del punteggio extra e l'aggiunta di un veloce elicottero. Si può gareggiare su 12 percorsi di difficoltà crescente e la sequenza ricomincia quando si è raggiunto il dodicesimo.

L'intero percorso è visto dall'alto: vi sono quattro piccole macchinine. Una gara si gioca su quattro giri e le regole sono semplici ... 'il vincitore continua'. Durante il gioco appaiono sulla pista delle chiavi inglesi che possono essere raccolte passandoci sopra. Quando se ne è raccolte tre il giocatore può aggiungere alla sua macchina un elemento extra: trazione extra, motore turbo e maggiore accelerazione. Di ciascuno di questi elementi ci sono cinque livelli e una macchina che li possieda tutti e quindici è veramente micidiale.

La Electric Dreams ha appena realizzato la conversione di questo gioco molto piacevole e divertente, ma bisogna vedere se riesce a raggiungere la stessa giocabilità dell'originale arcade.

NINTENDO PLAYCHOICE 10 I E II

Questa nuova macchina dà al giocatore un certo periodo di tempo per gettone per giocare a uno qualunque dei dieci giochi disponibili. Dopo aver soddisfatto la sete di danaro della macchina, il giocatore sceglie un gioco e ci gioca fino a che scade il tempo a disposizione (all'inizio di ogni gioco ci sono le istruzioni ma nel leggerle si perde del tempo prezioso). Un segnale vi avvisa che il tempo sta per scadere ma si può far proseguire l'azione inserendo delle altre monete.

La cosa interessante di queste due macchine della Nintendo **Playchoice 10** è che tutti i giochi che vi appaiono sono usciti, in America e Giappone, anche sulla consolle Nintendo e la conversione è stata perfetta. Questa macchina potrebbe essere utilizzata dai possessori della consolle Nintendo per provare i giochi prima di acquistarli, o, potrebbe essere anche utilizzata, per preannunciare le novità!

Nintendo Play 10 I offre un'ottima scelta. Vi sono tre giochi (**Dack Hunt**, **Hogan's Alley** e **Wild Gunman**) in cui bisogna sparare utilizzando la pistola a infrarossi. L'azione arcade è assicurata dal giocabilissimo **Super Mario Bros**, dai divertentissimi **Excitebike** e **Gradius** e dal perfetto clone **Nemesis**, mentre gli appassionati sportivi si potranno divertire con **Tennis** e **Golf**. Tutti i giochi sopracitati (tranne **Gradius**) sono attualmente disponibili per la consolle Nintendo.

La seconda macchina è decisamente rivolta agli amanti della pura azione arcade e i giochi vanno dallo sport agli spara-e-fuggi. **Trojan** e **Rush'n'Attack** (una copia fino all'ultimo byte del popolare **Green Beret**) sono molto giocabili così come lo è **Track and Field**, una perfetta copia dell'arcade originale della Taito. **Golf** è un piacevole diversivo, ma di nuovo si torna all'azione con una fedele versione di **1942** della Capcom. Gli ultimi giochi degni di menzione sono **Metroid, Super Start Force, Lunar Ball** e **Bomber Man** che sono divertenti, ma non per molto.

KARNOV

Il colorato adventure dinamico della Data East, **Karnov**, si muove sulla falsariga di **Ghost'n'Goblins**. Il giocatore veste i panni di Karnov, un eroe muscoloso e atletico, e lo guida attraverso un paesaggio a scorrimento orizzonatale disseminato di ostacoli.

L'obiettivo è di aprirsi la strada combattendo fino al castello per confrontarsi col Re Cattivo che rende infelice il popolo di Karnov. Lungo la via, Karnov viene attaccato da Gremlins volanti, Zombie armati di spada, Draghi enormi e Statue animate che lanciano rocce giganti (che sembrano in realtà enormi biscotti al ginger). L'eroe si difende con una riserva illimitata di rocce e alle volte è necessario più di un colpo per disfarsi di un nemico. Lungo la strada per il castello troverete degli oggetti che, se raccolti, aumentano le capacità di Karnov.

I fan di **Ghost'n'Goblins** saranno soddisfatti da questo giocabilissimo coin-op. L'unico appunto è che non c'è niente di nuovo che regga a lungo la vostra attenzione.

Quell'enorme statua è troppo per il povero Karnov, che spira irrimediabilmente.

Altre novità da cercare includono il favoloso adventure giallo dell'Atari Rolling Thunder, **il noioso ma immensamente giocabile** Combat School, R-Type, **uno spara-e-fuggi in stile** Nemesis **che batte la concorrenza a mani basse e** Double Dragon **un eccezionale picchia-duro! Nei prossimi numeri di ZZAP! non mancheranno ovviamente le recensioni di questi giochi.**

Tante azioni eccitanti, e la leggenda diventa realtà!

INDIANA JONES and the TEMPLE OF DOOM*™

La versione di computer domestico del capolavoro Atari Coin-op

U.S.® GOLD
All American Software

Prendi su il tuo cappello floscio 'trilby' e la fidata frusta e indossa il mantello del leggendario Indiana Jones! Preparati per l'avventura più pericolosa che ti sia mai capitata–devi irrompere nel malvagio Temple of Doom, salvare i bambini e ricuperare le pietre magiche di Raa!

Fai attenzione ai nemici e ai pericoli che ti bloccano la strada. La guardie Thuggee, con la loro spada in pugno, combatteranno fino alla fine; i velenosi serpenti cobra si alzeranno improvvisamente davanti a te. Dovrai attraversare sporgenze pericolose–scivolare significherebbe morte sicura; dovrai percorrere i binari sotterranei, e attraversare il pozzo infuocato senza fondo, all'insegumento di ciò che cerchi! Dovrai servirti di tutte le tue riserve di coraggio, forza e abilità.

Spingerti fino al limite delle tue capacità, servirti della buona fortuna e chissà, le pietre magiche forse saranno tue!

ATARI® GAMES

Può essere usato su: COMMODORE 64 • AMSTRAD • SPECTRUM • ATARI ST

ON LINE software®

JOYSTICK

Pro 5000 nuovo	L. 30.000
Albatros old	L. 30.900
Albatros Ball new	L. 33.900
Magnum c64	L. 14.000
Venus Autofuoco c64	L. 33.000
Savage rambo	L. 33.000
Magnum Space c64	L. 18.000
Data Line	L. 11.000
Quick Shot 2plus/micro	L. 22.000
Magnum Space C16	L. 22.000
Magnum C16	L. 22.000
Magnum MSX	L. 18.000
Magnum Space MSX	L. 20.000
Flashfire I C64	L. 15.000
Flashfire I C16	L. 15.000
Flashfire Autofire C64	L. 16.000
Flashfire Autofire C16	L. 16.500

ACCESSORI

Games Killer	L. 30.000
Magic Cable	L. 30.000
Cavo Centronics	L. 30.000
Robcon 10 Turbo	L. 55.000
Robcon 30 Combi T.	L. 70.000
Robcon 50 Super C.	L. 85.000
Stako Tape	L. 3.000
Cassette Rack	L. 2.500
Copri 128 Completo	L. 11.500
Copri C64/VIC20/C16	L. 5.000
Copri C64 New Completo	L. 11.500
Penna Ottica C64 + Soft.	L. 33.000
Freeze Freme	L. 46.000
Isepic	L. 46.000
Videodigitizer	L. 46.000
Speed Dos	L. 46.000
Fast Load	L. 30.000
Kit Allinea Testine	L. 16.000
Back.up	L. 19.000
Tako	L. 6.000
Carrello Porta Moduli	L. 100.000
Carta M.C. 80 CL.	L. 30.000
Carta M.C. 135 CL.	L. 40.000
Adattatore Reg. C16	L. 8.000
Adattatore Joy. C16	L. 4.800
Deviatore d'antenna	L. 8.500

I PREZZI SI INTENDONO COMPRENSIVI DI I.V.A.

Gli ordini si accettano scritti, telefonici, attraverso il centro Modem ON-LINE Center.

BOX

Box Futura 70	L. 29.000
Box 100 pz. 5" 1/4	L. 23.000
Box 50 pz. 5" 1/4	L. 18.000
Box 50 pz. 3" 1/2	L. 21.000
Box 25 pz. 3" 1/2	L. 19.000

RIBBON

Nastro Stampante C.801	L. 8.000
Nastro Stampante C.802	L. 10.500
Nastro Stampante C.803	L. 12.000
Nastro Stamp. MPS1000	L. 10.500

FLOPPY

Floppy File 5" 1/4 10 pz.	L. 25.000
Floppy Bulk 5" 1/4 200 pz.	L. 250.000
Floppy RPS 3" 1/2 1F/2D	L. 32.000
Floppy RPS 3" 1/2 2F/2D	L. 37.000

COMPUTER E PERIFERICHE

Commodore 64 New	L. 400.000
Commodore 128	L. 540.000
MSX. Sanyo MPC100 64K.	L. 325.000
Drive Commodore 1571	L. 540.000
Registratore Magnum C64	L. 39.000
Registratore Rush Ware	L. 45.000
Registratore Magnum MSX	L. 45.000
Registratore Atari New	L. 130.000

SOFTWARE

Originali Atari 130/800 Nastro

Conto Corrente	L. 18.000
Totocalcio	L. 18.000

Programmi Commodore 128

128/004 Jane Inglese
128/006 Laser
128/008 Microillustrator
128/010 Music Maker
128/011 Micropologic
128/013 Word Pro 128
128/014 Word Star
128/015 Word Writer 80
128/021 Microcalc
128/022 Supercalc
128/023 Swit Calc
128/025 Super Utility Parte 1
128/026 Super Utility Parte 2

Senza Manuali-Help interno
prezzo unico cadauno L. 25.000

ON-LINE Center comunica l'operatività 24 ore su 24 del proprio centro Dati Modem al numero 0532/46.47.15.

ON LINE CENTER

Via Barlaam, 31 - 44100 Ferrara - Tel. 0532/46.47.31 - Centro Modem 0532/46.47.15

PROCREAZIONE MENTALE

di Andrew Braybrook

Lunedì, 15 giugno
La settimana scorsa ST ha cercato di aggiustare i problemi di trasmissione dati. E' difficile che riusciamo a trasmettere un file per testarlo senza problemi e dato che stanno diventando grossi aumentano sempre più le possibilità che si verifichi un errore. Con una veloce routine di analisi abbiamo scoperto che l'Opus non interrompe il segnale di invio dati cosicché causa una seconda partenza. E' una cosa breve, ma abbastanza lunga da ingannare il C64 facendogli credere che è in arrivo un altro byte di dati.
Il programma di ricevimento legge quindi nuovi (per lui) dati e quando è l'ora di fare il controllo scopre che c'è qualcosa che non va. Facendogli accettare i dati la prima volta e poi facendoglieli ignorare abbiamo ovviato a questo problema. Da allora non si sono verificati errori nei circa dieci trasferimenti eseguiti.
Ho riparato il bug che consentiva all'astronave di attraversare le orbite cariche nelle due direzioni e ora tutto funziona perfettamente. Ho inserito un altro elemento informativo all'inizio di ciascuna fase per indicare il livello attuale e ciò che chiamerò *timeslice* o "fetta di tempo". E' un'indicazione del tempo reale passato a giocare e viene usata per ricavare l'efficacia delle vostre armi. Un'arma montata a *timeslice* dieci sarà poco efficace contro una a *timeslice* 20. Ciascun *timeslice* rappresenta circa 2' di gioco.

Martedì, 16 giugno
Oggi ho lavorato sugli sprite compattati e ho organizzato quelli che avevo già disegnato. Ho notato che gran parte delle immagini erano simmetriche dall'alto al basso. Questo mi ha spinto a provare un'ulteriore compattazione, lavorando soltanto con la metà superiore e riflettendo le immagini richieste prima dell'uso. E' una routine abbastanza corta e sicuramente più facile da scrivere di quella per la riflessione sinistra-destra, cosa che ho dovuto fare in **Paradroid**.

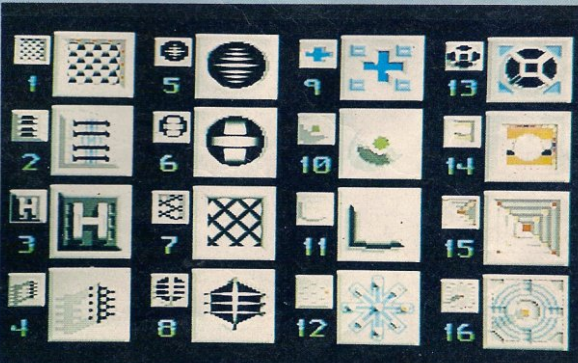
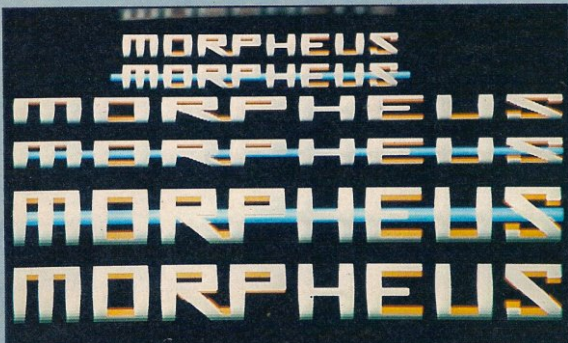
Mercoledì, 17 giugno
Oggi ho pensato che un sistema automatico di animazione degli sprite sarebbe una buona idea. In programmi precedenti si è sprecato un mucchio di spazio dando a ciascun oggetto il suo codice d'animazione, come "ogni quattro cicli aggiungine uno al quadro dello sprite e se è maggiore di 'X' allora sottraine sette". Lo si può realizzare similarmente al sistema automatico di colorazione degli sprite, che si basa sul fatto che ciascuno sprite viene usato per un solo scopo. Forse dovrò duplicare degli sprite, ma dato che sono tutti compattati non m'importa. Domenica, alla fiera Commodore, ho avuto una discussione sui linguaggi cosiddetti superiori: principalmente il C. Personalmente penso che sia una schifezza di linguaggio, poiché è prigioniero delle sue stesse strutture sintattiche. Ha due modi per specificare l'uguale, o '=' oppure '==' a seconda se è l'equivalente di LET o IF nel linguaggio BASIC. Qualunque altro linguaggio io conosca usa un solo simbolo: dal contesto della linea in cui si trova capiscono di quale si tratta. Il C ti impone inoltre di chiudere tra parentesi graffe le dichiarazioni multiple interne ad una struttura IF-ELSE, ciò che il COBOL ottiene usando niente più che un punto messo al posto giusto.

Giovedì, 18 giugno
Il sistema d'animazione degli sprite fa le bizze. Gli oggetti scompaiono, lampeggiano ed eseguono sequenze sbagliate: qualunque cosa pur di non far quello che devono. Ho controllato sia la routine di animazione che quella degli oggetti, ho trovato alcuni errori ma non è cambiato niente. Mi ci è voluto fino alle 4:30 per trovare il guaio. Erano sbagliate le istruzioni d'animazione. Sembra che otto più tre non faccia affatto 83! Quindi le sequenze degli sprite saltavano all'impazzata, a volte capitando su 'quadri suicidi' che impongono agli oggetti di cancellarsi automaticamente nell'ultimo quadro di un'esplosione, ecc.

I 16 sistemi che possono essere incorporati nell'astronave.

Venerdì, 19 giugno
Ho passato quasi tutto il giorno sullo 'sprite editor'. Volevo un disegno per i supervisori delle cariche, che viaggiano su e giù per le orbite e appena una di queste viene attaccata si dirigono verso di lei. Ma sono riuscito a disegnare soltanto degli altri roamer.
Questa settimana non ho avuto alcun problema di trasmissione quindi sembra che la nostra diagnosi fosse corretta: era colpa di un componente scadente del PC. La Hewson mi ha mandato il bozzetto del disegno della copertina. Hanno preso spunto dal mio disegno su Amiga, quindi il disegno è abbastanza collegato alla mia idea del gioco. Mi è piaciuto, ma non hanno usato il mio logo, bensì dei caratteri simili a quelli di **Paradroid**. Han detto che il mio logo sembrava una fila di bare nello spazio.

Lunedì, 22 giugno
Oggi ho ridotto le massime velocità polari, i proiettili più veloci erano dei lampi sullo schermo: non molto pratico per le rilevazioni di collisione.
Mi sono fatto il fiato trasferendo dei disegni dal C64 (al pianterreno) all'Amiga (al primo piano) per ingrandirli e rifinirli. Ho dovuto memorizzare i disegni del C64, correre al piano di sopra e ridisegnarli sull'Amiga: scommetto che è comunque più veloce che con la RS-232. Ho ridisegnato a grandezza doppia le16 unità sistema in 32 splendidi colori per il libretto del gioco.

Martedì, 23 giugno
Ho pasticciato con la 'smart bomb' per

Il logo come appare nel gioco.

farla funzionare. Sarà un'arma a medio-termine invece che durare l'attimo dell'esplosione e via. Comincerà alla massima potenza e deperirà col tempo fino a scendere a zero, quindi avrà effetto anche sui 'cattivi' che verranno dopo, ma non sempre avrà la potenza necessaria per ucciderli all'istante.
Ho inoltre inserito la rilevazione di collisione per i miei proiettili. Ce n'è un massimo di otto e poiché ci sono otto bit in un byte le cose sono semplici. I proiettili sono piccoli ma piuttosto veloci, fino a otto pixel per movimento, quindi è necessario essere precisi. Ciascun 'cattivo' controllerà la posizione del carattere al di sotto del suo centro per la presenza di un proiettile. Non uso la rilevazione di collisione sprite con sprite come da hardware per diverse ragioni, soprattutto perché nel caso di collisioni multiple non è di gran aiuto sapere che gli sprite uno, due, sei e sette hanno incocciato in qualcosa. Quale ha incocciato con cosa? E se si sono scontrati tra di loro? Diverse collisioni sono irrilevanti e non devono essere rilevate. Ho anche lavorato ai dati sulla tabella di sviluppo delle armi, a tutte e 57 le armi a disposizione. C'è qualche volontario che vuole controllare che ci siano tutte e tutte funzionanti?

Mercoledì, 24 giugno
Sto facendo dei controlli casuali sulle armi. Ero riuscito ad incasinare il sistema di fuoco sequenziale: sparava un colpo, aspettava secoli e poi sparava gli altri sette a raffica. Sembra che aspettasse che il fucile si ricaricasse prima di sparare gli altri proettili.
Ho cominciato ad inserire tutte le cose che consumano energia, compresi le collisioni con le orbite e l'uso delle armi. Sì, i cannoncini consumano energia per sparare, così è la vita. Ad ogni modo non consumano molto, senza alcun sistema di rifornimento d'energia l'astronave può sparare 1500 colpi. E diventeranno praticamente illimitati con l'installazione di una cellula solare o di un altro congegno.
Ho anche migliorato la 'smart bomb'. Continuava a sparare per sbaglio e dato che può drenare fino ad un quinto dell'energia totale, si doveva fare qualcosa. Ci vuole un po' di tempo prima dell'esplosione, quindi ho pensato di usare questo ritardo come si deve, non tanto per usarlo. Un timer scandisce il tempo fino ad un valore predefinito di scoppio. Ma, mentre conta, controlla il livello attuale d'energia. Quando esplode userà l'energia data dal valore del timer. Se l'energia disponibile sarà inferiore a questo valore, abortirà l'esplosione. Più avanti, le 'smart bomb' si caricheranno in meno tempo, usando meno energia. Si ricaricheranno anche più in fretta. Userò dei segnali sonori per indicare la raggiunta carica e sarà possibile abortire l'esplosione in qualunque momento.

Giovedì, 25 giugno
Alcune orbite appaiono sullo schermo in ritardo. Non basta aggiornarle ogni 32 cicli quindi le ho raddoppiate ed ora vengono aggiornate, due alla volta, ogni 16 cicli. Sembra che questo faccia andare tutto più fluidamente, ma in compenso si deteriorano più rapidamente. Ciò significa che hò meno tempo per trovarle. Non sarà così nel gioco finito visto che il rigeneratore di carica visiterà a turno tutte le orbite, ma non è ancora stato codificato nel programma. Al momento è abbastanza difficile trovare le orbite, così ho attivato uno dei sistemi in modo che emetta luce quando ce n'è una nelle vicinanze. Ciò dovrebbe venir utile nei livelli superiori.
Ho migliorato i generatori di scudi cosicché mostrino il loro stato attuale con un colore. E' anche possibile comprare un sistema che mostra lo stato attuale degli scudi dell'intera astronave. Mi restano tre sistemi a cui non ho ancora trovato uno scopo.
Per la prima volta posso fare dei punti così da comprare armi e sistemi. Attualmente adotto un sistema che mi consente di avere subito un mucchio di soldi così da costruire qualunque arma. I sistemi in realtà non si deteriorano col tempo, più che altro è l'immunità dei cattivi che aumenta e causa l'inefficienza delle armi, ma se saltano gli scudi i sistemi possono a loro volta saltare.

Venerdì, 26 giugno
Ho inserito un nuovo congegno: un indicatore di direzione verso il nucleo. Ciò dovrebbe aiutare tremendamente la navigazione.
Per una migliore continuità tra una partita e l'altra penso che farò in modo che i soldi accumulati dal giocatore saranno disponibili per la prossima partita. Ciò consentirà di costruire più rapidamente una nuova astronave.

Lunedì, 29 giugno
Ho inserito un limite per i soldi che si possono accumulare per la partita successiva. Posso immaginarmi qualche idiota che gioca il primo livello per tutta la notte per accumulare una mega-fortuna. Troppo facile, cari miei! Durante il fine settimana ho notato una stella attraversare lo schermo a tutta velocità. Ho fatto girare il gioco nella speranza di riprodurre l'errore per capire di cosa si tratta, ma mica che si ripete!

Martedì, 30 giugno
Ho messo su carta le idee sulla nascita e il movimento dei cattivi. Questo è l'ultimo grosso sforzo per rendere giocabile il gioco, per il resto si tratta di aggiustare e rifinire. Gran parte dei cattivi saranno generati in seguito all'alterazione delle orbite. Inizialmente li farò muovere secondo degli schemi predefiniti, poi li farò muovere liberamente: spero che abbiano personalità. Sabato scorso ho comprato **Slapfight**. Gran gioco da bar, quindi speravo anche in un bel gioco da casa. E' stato convertito molto bene, ottima giocabilità e ottima grafica, ben fatto, ma perché mancano tutte i piccoli particolari del programma? Non c'è modo di pausa, né di interruzione del gioco e per di più usa per il punteggio degli sprite nel bordo superiore dello schermo. Beh, non riesco a vedere il punteggio sul mio TV, è fuori schermo. Perché poi é così in alto?

Mercoledì, 1 luglio
Secondo i piani di lavoro ieri avrei dovuto terminare **Morpheus**, ma ho perso diversi giorni per una ragione o per l'altra e voglio veramente che questo gioco sia qualcosa di speciale: quindi uscirà quando sarà pronto. Questa è un'espressione artistica, non una catena di montaggio.
Ho cominciato a codificare le routine di controllo e di inizializzazione dei cattivi. Non me la sentivo di codificare nuovamente delle lunghe routine, così ho deciso di adattare quelle che fanno girare i proiettili e il droide telecomandato. Ciò farisparmiare spazio e semplifica le cose (ultime parole famose). Ovviamente è finita che mi sono trovato senza proeittili e con un droide invisibile. Non ho la più pallida idea del perché.

Giovedì, 2 luglio
Ieri notte, guardando il listato, ho trovato il bug che causava l'assenza di proiettili. Qualcuno aveva messo due istruzioni nell'ordine sbagliato. Se trovo chi è stato! Il droide che scompare era dovuto ad un altro errore di battitura. Avevo preso la coordinata Y della posizione del droide, sommato il movimento Y e poi messo, per errore, il risultato nella coordinata X. Quando sei convinto che una parte di codice funziona leggi quel che vuoi leggere, non quello che c'è in realtà.
Ho continuato a scrivere la routine di inizializzazione dei cattivi. Dato che i cattivi possono sparare altri cattivi, invece che dei proiettili, posso avere un'intera sequenza di cattivi. Possono però generarli solo quando sono feriti o quando sono morti. Generalmente basterà un colpo per uccidere un cattivo, a meno che non si sia dotati di armi vecchie. I cattivi feriti avranno schemi di volo diversi, solitamente di fuga precipitosa, ma quelli feriti superficialmente potranno diventare molto rabbiosi. La 'smart bomb' dovrebbe avere un effetto interessante su di loro.

Venerdì, 3 luglio
Oggi ho finito le routine dei proiettili e dei cattivi, ora devo soltanto farle funzionare. Voglio che i proiettili colpiscano gli scudi ed esplodano se gli scudi possono resistere al colpo, altrimenti slitteranno sulla superifice dell'astronave causando danni maggiori. Voglio anche che i cattivi rim-

balzino sull'astronave in modo realistico o vengano spiaccicati se non riescono a togliersi di mezzo: questa è la potenza di una grossa astronave. Ottenere dei rimbalzi realistici è sempre un problema, poiché anche se è abbastanza facile rilevare quando un'astronave è stata colpita da un cattivo, non è così facile decidere in quale direzione farlo rimbalzare. Ho risolto la cosa definendo una direzione perpendicolare a partire dalla faccia di ciascun carattere dell'astronave. Qualunque cattivo che si avvicini ad un blocco può essere riflesso attraverso questo asse perpendicolare e spinto lontano.
Ho fatto partire il gioco dopo aver corretto una miriade di errori di assembler. Stava andando tutto bene fino a che non ho sparato ad un orbita carica che dovrebbe rilasciare da uno a otto cattivi o proiettili. Invece non è successo niente. O meglio è successo che il gioco si è bloccato. Ora dovrò tirar fuori le routine una per una per scoprire la causa di ciò. Il codice sembra a posto, forse c'è un 'loop' infinito da qualche parte.

Lunedì, 6 luglio
Ero lì che stavo controllando tutte le routine per scoprire le possibili ragioni del guasto quando mi sono imbattuto in una JSR$0000, che sia forse un'istruzione del registro di indirizzo dei dati del 6510? Penso che potrebbe essere questa la causa. C'è un gap nel codice perché il programma non sa qual'era il vero indirizzo. Non si è preoccupato di dirmi che non lo sapeva poiché fin dal primo giorno si è lamentato di non avere un indirizzo di trasferimento. Non so neanche quali sono. Glielo darei volentieri ma non so neanche come dirglielo. Il manuale non menziona gli indirizzi di trasferimento. Mi sono così scocciato di sentirmi dire di dargli un indirizzo di trasferimento che gli ho detto di tenersi per lui questi messaggi, così si è anche tenuto due etichette indefinite. Questo è molto più serio, può funzionare senza indirizzo di trasferimento, ma sicuramente non funziona con due etichette indefinite.

Martedì, 7 luglio
Ho ripulito gran parte delle routine dei cattivi ed ora ho abbastanza dati per poterne generare di diversi tipi in diversi modi.
Il problema principale è che il gioco consiste di momenti di grande attività seguiti da lunghi periodi di spostamenti verso altre orbite. Trovare l'orbita è un po' un'azzardo. Ci sono dei sistemi che aiutano la navigazione, ma non voglio renderli tutti disponibili all'inizio. Sono arrivato alla conclusione che ci vuole un radar di media portata.

Mercoledì, 8 luglio
Non volevo mettere uno schermo radar, ma se il gioco lo richiede allora deve esserci. Ma dove lo metto? Non posso incorporarlo nel disegno principale dell'astronave, è troppo grosso. Mi *rifiuto* di fare uno sprite o due e piazzarli nel bordo superiore. Lo metterò sotto il logo del gioco. Non ci è voluto molto a scrivere il codice ma una volta che l'ho fatto partire non ha funzionato. Nessuna griglia radar in vista. Muovendomi un po' sono riuscito a far apparire momentaneamente un puntino e niente di più. Ho studiato a lungo il codice e non c'è ragione per non funzionare, eppure non funziona. Alle 6:30 stavo dando fuori di matto, quasi buttavo il C128 fuori dalla finestra. Poi all'improvviso ho capito cosa avevo fatto. Poiché ho calcolato due orbite ogni ciclo, ci vogliono 16 cicli per preparare tutte le loro posizioni. Ho poi usato i successivi 16 cicli per copiare una riga del radar sullo schermo, quindi ci vogliono altri 16 cicli per completare il tutto. Questo processo di copiatura è diviso nel tempo per evitare di fare operazioni laboriose tutte in una volta: ha inoltre la funzione di cancellare le vecchie immagini del radar una volta che sono state copiate sullo schermo. Ho infilato tutto ciò in una sola routine, i primi 16 cicli preparano il radar, i successivi 16 lo copiano sullo schermo. Ora il problema è che questa routine viene richiamata *due volte* per ciclo, quindi copia il radar, cancella la vecchia immagine, copia la nuova immagine e la cancella nuovamente. Deve essere sì attivata due volte, ma la copiatura e la cancellazione devono essere fatte una volta sola. Come ho fatto ad essere così stupido? Non sprecatevi a rispondere.

Giovedì, 9 luglio
Ho cambiato il bordo del radar: l'ho fatto un po' più grosso e più solido. ST ha suggerito di fare lo schermo di un colore diverso da quello dello spazio per distinguerlo dallo sfondo, quindi abbiamo deciso per il blu. Sta bene e serve allo scopo.
Paul Hughes è passato a parlare di tecniche e caricatori anti-cartucce. Mi ha prestato la sua Koalapad perché voglio usare un'immagine 'bit-map' come schermo di caricamento, spero per entrambi le versioni. Ho fatto un modello sull'Amiga e sembra possibile, il guaio è che non so usare la Koalapad. Ho provato a metterla all'ingiù e rotolarla per il tavolo ma non riesco ad avere una area sufficientemente grossa.

Venerdì, 10 luglio
Ho passato quasi tutto il giorno a pensare a come far muovere i rigeneratori di carica, le navette che fanno la spola dal nucleo centrale alle orbite per contrastare il loro decadimento. Per far ciò bisogna portare la navetta sull'orbita (facile), guidarla attentamente su di essa (non così facile) e infine attraccare scendendo dall'alto (difficile). Dato che le orbite sono posizionate a cerchio attorno al nucleo, alcune sono di facile accesso dall'alto, per altre è più difficile: bisogna eseguire manovre più complesse e saper guidare bene la navetta.

Lunedì, 13 luglio
Ho inserito alcune migliorie che ho pensato durante il week-end. Ho dovuto ridurre a sei il numero di cattivi attivi poiché si portavano via un mucchio di tempo della CPU. Non è un gran problema dato che ho già pensato come farli stare sullo schermo senza che vadano a sbattere contro l'astronave, ora girano in circolo come Nigel Mansell a Silverstone.
Ho inserito il codice dei rigeneratori e ora, dopo avergli insegnato alcuni rudimenti di navigazione, sono in grado di trovare la strada dal nucleo alle orbite. Devono muoversi lentamente quando sono in prossimità del bersaglio per poterlo centrare. E in quel momento si rivela il mio *coup-de-grace:* la sequenza animata a 16 quadri in cui lasciano cadere le cariche e riforniscono l'orbita.
Fra un po' dovrò scrivere le istruzioni del gioco, ho già messo i numeri alle pagine, ora devo soltanto riempirle.

continua...

La mia interpretazione del logo: ora io chiedo, vi sembra una fila di bare?

UN SISTEMA DEDICATO

Sega Master System

Si cominciò a parlare del Sega Master System nell'estate dell'86. In settembre varcò l'oceano, facendo una breve apparizione al PCW Show di Londra dell'anno scorso. Poi... più niente.

Voci di "perfette conversioni arcade" giunsero al di quà dell'Atlantico ma nessuno sembrava intenzionato a distribuire la macchina in Europa, tantomeno in Italia. Ora la Mastertronic ha rilevato i diritti di distribuzione per la Gran Bretagna e la N.B.C quelli per l'Italia e finalmente il sistema della Sega è disponibile al prezzo di 304.000 lire.

La consolle è leggera, con due porte per le cartucce, una superiore e una frontale. Sul pannello frontale inclinato sono situati i pulsanti di pausa e reset e sotto a questi, in posizione centrale, ci sono due porte per i comandi. I due comandi in dotazione sono simili ai joycard della Nintendo ma sono forniti di piccoli joystick avvitabili, che possono essere montati se richiesto dal gioco. Sulla parte destra dei comandi ci sono due pulsanti: di fuoco e *start*.

Insieme alla consolle è stata lanciata una serie di 22 titoli, disponibili in tre formati: 'Sega Card' della dimensione di una carta di credito, e le più tradizionali cartucce da uno megabyte, denominate 'Mega Cartridge', rispettivamente al prezzo di 47.0000 e 69.000 lire.

I giochi più vecchi, come **Hang On**, **Wonder Boy**, **Pro Wrestling**, **Spy Vs Spy** e **My Hero** sono su Sega Card, **Choplifter** e **Fantasy Zone** sono su Mega-Cartucce e i giochi più recenti, come **Space Harrier** e **Out Run**, saranno su cartucce da due mega denominate Two Mega Cartridge.

E' anche disponibile il Sega Light Phaser, una pistola che accompagnata da 3 giochi (**Shooting Gallery, Marksman Shooting e Trap Shooting**) costa 150.000 lire. Prossimamente dovrebbero uscire anche altri giochi compatibili con la pistola luminosa.

Un'altra aggiunta dovrebbe essere rappresentata da un paio di rivoluzionari Occhiali 3D. Questi occhiali LCD si collegheranno direttamente alla consolle e funzioneranno in combinazione con dei giochi appositamente disegnati (sono già stati annunciati due titoli: **Zaxxon 3D** e **World War 3D**). Gli occhiali hanno ricevuto recensioni positive prima ancora di uscire: vedremo di occuparcene quando saranno disponibili.

Nel mercato delle consolle dedicate in questo momento c'è grande attività e la qualità del prodotto dovrebbe sicuramente migliorare mano a mano che Sega e Nintendo si batteranno per la conquista del mercato.

Non appena usciranno, recensiremo i nuovi giochi e le nuove periferiche.

Il fatto che molti possessori di home computer usino le loro macchine semplicemente come consolle di gioco suggerirebbe che esiste un mercato per le macchine dedicate che offrono una grafica a pieno schermo in perfetto stile arcade, un sonoro realistico e la fine di lunghi tempi di attesa per il caricamento. Però, come per la consolle Nintendo, il software Sega è un po' una delusione. La grafica generalmente è superba, con il solo difetto di qualche sprite che sfarfalla ogni tanto. Anche il sonoro ha delle potenzialità, ma la mancanza di varietà e la presenza di effetti spesso strazianti tende a irritare il giocatore anziché a rendere più entusiasmante l'azione di gioco. Ancora una volta sono rimasto un po' deluso: l'hardware ha immense possibilità ma i cinque giochi mancano d'ispirazione e peggio ancora sono irritanti. Tenetevi stretto il vostro computer fino a che il software non ha raggiunto a pieno le sue potenzialità.

Ciaran Brennan

Una serie di fattori diversi contribuiscono a fare di questa consolle una gran bella macchina. **Hang On** è uno dei più bei giochi di corsa esistenti al momento e **Choplifter** e **Fantasy Zone** sono semplicemente superbi. La grafica e il sonoro hanno moltissime potenzialità ma mi sarebbe piaciuto sentire qualcosa di più degli effetti sonori mediocri e rumorosi utilizzati nei cinque giochi da noi provati. La domanda che dovrebbe sorgere nella mente dei potenziali acquirenti di questa consolle dovrebbe essere: "quale comperare: Sega o Nintendo?" E' difficile rispondere a questa domanda: tutto dipende da quale tipo di gioco volete giocare! Il Sega ha una schiera di famosi e stupendi giochi arcade mentre la Nintendo tende a essere più oscura e pone l'enfasi sul 'carino': ma entrambi sono attraenti e impegnative. La Nintendo ha lo stupendo **Mario Bros.** e una lunga lista di titoli giapponesi, mentre la Sega vanta dei normali joystick ma anche **Out Run, Space Harrier** e **Enduro Racer**. Sta a voi scegliere ma pensateci bene e a lungo.

Julian Rignall

CENTRI ACQUISTO SOFT-WARE

B.C.S. COMPUTER snc

VENDITA
ED ASSISTENZA

COMPATIBILI IBM
COMMODORE
MSX I e II
OLIVETTI

VASTISSIMO ASSORTIMENTO DI GIOCHI SU CASSETTA e SU DISCO; TUTTE LE NOVITÀ D'IMPORTAZIONE

ORARIO DI NEGOZIO

VIA MONTEGANI 11
20141 MILANO
TELEF. 02/84.64.960

TUTTO PER L'INFORMATICA, ACCESSORI, HARDWARE E SOFTWARE

CHI SI PRESENTERÀ NEL NS. NEGOZIO CON UNA COPIA DELLA RIVISTA, RICEVERÀ UN SIMPATICO OMAGGIO.

SOFT & COMPUTER

VENDITA PER CORRISPONDENZA DI NOVITÀ HARDWARE E SOFTWARE PER:

C64 - C128 - AMIGA - ATARI 130/520 ST - MSX - MSX2 - IBM COMP.

SOFT CENTER E IMPORTAZIONE DIRETTA

**VIA CARLO MAYR, 85
44100 FERRARA
TEL. 0532/47940**

ASSITEC

ASSISTENZA
TECNICA
COMPUTER

**COMMODORE
MSX
COMPATIBILI IBM
SINCLAIR**

RIPARAZIONI ANCHE IN 48 ORE
SABATO APERTO

"CONDIZIONI PARTICOLARI PER RIVENDITORI"

**VIA DE SANCTIS 33/35
TELEF. 02/84.63.905
20141 MILANO**

PROSSIMAMENTE SUI VOSTRI MONITOR

Sedetevi ed ascoltate! E' in arrivo un programma che ha le carte in regola per diventare uno dei più importanti titoli mai pubblicati! Shoot 'em up Costruction Kit **della** Sensibile Software **già produttrice di** Parallax **e** Wizball, **è una *utility* che consente di creare, in modo semplice e senza alcuna conoscenza di** BASIC **o linguaggio macchina, spara-e-fuggi a scorrimento verticale o orizzontale.**

Non si tratta di una vera novità poiché il primo programma di questo genere fu Game Maker **dell'Activision, che però era talmente limitato da consentire un risultato finale dettato più dai limiti del programma che dalla fantasia dei 'programmatori'.**

Shoot'em up Costruction Kit **è invece un'*utility* facile da usare, potente e flessibile che consente di disegnare e salvare un gioco indipendentemente dal programma 'designer' Quindi una volta creato un gioco lo si può prestare ad un amico, il quale può giocarlo anche senza avere il programma principale.**

Si comincia con un menù principale tramite il quale si possono creare/modificare nove elementi del gioco quali: sprite, fondali, oggetti, effetti sonori, imposizioni limitative, ondate d'attacco, livelli di difficoltà, set di caratteri e intestazione. Selezionando una di queste opzioni si accede a un sotto menù con ulteriori opzioni operative.

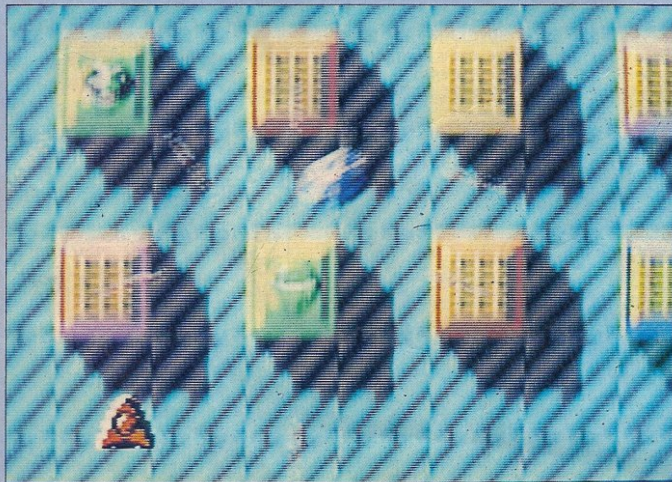
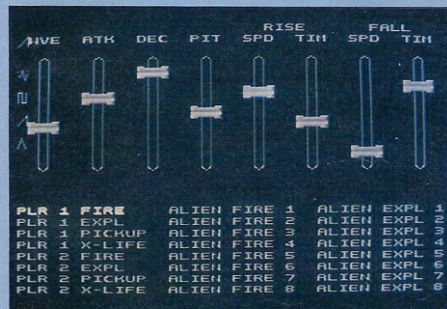
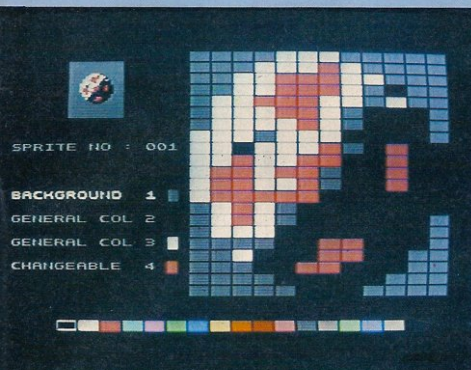
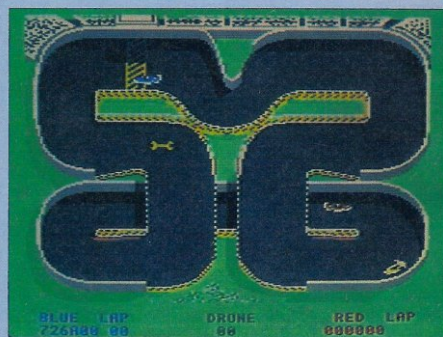
Altre due opzioni del menù principale consentono di testare il gioco e salvarlo.

Per esempio scegliendo l'opzione 'edit sprite' appariranno sullo schermo le seguenti sub-opzioni: *select, edit, edit colors, slide, mirror, copy* e *erase.* Questa serie di opzioni consente di disegnare, colorare animare e mettere insieme 128 sprite da 12X21 caratteri.

I fondali sono disegnati con la stessa tecnica tramite un esteso sub-menù che permette di selezionare, modificare e colorare un carattere per volta, di metterli insieme e quindi creare una mappa a scorrimento.

I risultati finali sono limitati solo dalla vostra immaginazione essendo possibile creare città, pianeti desolati, verdi pascoli e astronavi metalliche.

Una delle cose migliori è la possibilità di creare/modificare effetti sonori. Questo generatore di rumori è simile ad un piccolo banco-mixer e permette di miscelare più di 24 effetti sonori semplicemente spostando i cursori sullo schermo.

I parametri di inviluppo, altezza e tempo delle note possono essere modificati

come in un normale sintetizzatore creando così un incredibile varietà di suoni che vanno da un dolce gong fino al più stridente e rauco rumore bianco.
Altre opzioni aiutano a definire lo spazio di movimento, selezionare il tipo, la frequenza e la combattività delle ondate di attacco e quindi determinare il livello di difficoltà.
Quando il gioco e la grafica sono stati definiti, potete passare all'intestazione disegnando il logo e lo schermo dei titoli, dando il tocco finale. . .
Il programma comprende quattro demo (Slap'n'Tickle, Outlaw, un simil-Gunsmoke, Transputer Man, un gioco alla Robotron e un quarto ancora senza nome) che illustrano alla grande le potenzialità di questo prodotto.
Shoot'em up Costruction Kit costerà 29.000 Lire su cassetta e 39.000 su disco.

L'ultimo titolo dell'Electric Dreams si chiama Super Sprint ed è la conversione di un gioco da bar dell'Atari.
L'intero tracciato, che bisogna percorrere per quattro giri, è visto dall'alto. A ciascuna gara possono partecipare fino a quattro concorrenti. Vince chi arriva primo (ma vah?, ndr).
Numerosi inconvenienti rendono più impegnativa la corsa: macchie d'olio, trombe d'aria e paletti stradali.
Ci sono anche delle chiavi inglesi abbandonate sul tracciato: dopo averne raccolte tre (passandoci sopra con l'auto) si ha la possibilità di truccare la propria auto con trazione supplementare, velocità turbo e maggiore spunto di accelerazione. Ogni tipo di elaborazione ha cinque livelli e un'auto che li possiede tutti e quindici è un vero bolide.
Il gioco sembra essere una fedele conversione in quanto vi figurano otto circuiti con le curve, le rampe, le porte, i ponti e i tunnel della versione da bar.
L'Activision ha anche annunciato un 'seguito', Championship Sprint, che conterrà altri tracciati e un programma per crearsi dei circuiti.
Di imminente pubblicazione è X-15 Alpha Mission, un arcade hi-tech. Alla guida del più veloce aereo del mondo, l'X-15, dovete volare oltre l'atmosfera per catturare i terroristi che minacciano una base spaziale e 'ucciderli senza alcun pregiudizio'!
Originariamente pubblicato dalla compagnia americana Absolute Entertainment, X-15 Alpha Mission è una missione aerea con ottima grafica in 3D, scritto da John Van Ryzin, il programmatore del classicissimo Hero.

Con l'arsenale al completo e il pieno di benzina il nostro eroe "cascuto", é pronto ad entrare nella gara per la moto Mean Streak.

Dopo averci impressionato con l'avventura cinematografica/medioevale Defender of the Crown, la Mirrorsoft ha deciso di portarci nel futuro con Mean Streak.

Il luogo scelto è una Londra pericolosa e barbarica del XXIII° Secolo. La società è diventata così chiusa su stessa che non esiste vita al di fuori della tecnologia. La gente si sposta da un luogo all'altro grazie ad un sistema di assemblaggio/disassemblaggio molecolare e le strade, un tempo le arterie pulsanti del paese, sono ora vuote e abbandonate alla mercè degli elementi.

Come in ogni società c'è sempre qualcuno che si ribella, qualcuno che non può o non vuole adeguarsi allo status quo.

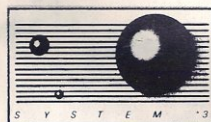
Il passatempo dei ribelli consiste nel cavalcare delle potentissime motociclette lungo quella che loro chiamano 'Battletrack', ovvero la circonvallazione orbitale londinese ormai in disuso.

Per rendere più interessante il divertimento c'è un premio per il motociclista che riesce a percorrere tutta la Battletrack: la Mean Streak, una motocicletta unica al mondo e incredibilmente potente. Il giocatore impersona uno dei motociclisti e si deve aprire la strada attraverso i 5 pericolosi livelli di Battletrack. Durante la corsa deve evitare i centauri reietti che popolano la circonvallazione, schivare le buche e le crepe che sfregiano la Battletrack e portare a termine il percorso così da guadagnarsi la Mean Streak.

Mean Streak, che è stato ideato da David Bishop e realizzato dal gruppo di programmatori Dalali, ha due opzioni che permettono di giocare da soli o contro un altro motociclista: uno interpreta il ruolo principale mentre l'altro controlla i centauri reietti.

La seconda novità della Mirrorsoft ha come protagonista quell'amabile sbevazzone di Andy Capp. Questo classico dei fumetti in Italia è apparso su Eureka e, col nome di Carlo, sulla Settimana Enigmistica, mentre in Inghilterra ha divertito per anni i lettori del 'Daily MirrbrOra ha finalmente fatto il grande salto dalla carta stampata al computer. Come vedete nella foto Andy, Flo e tutti gli altri personaggi sono stati riprodotti in modo molto fedele. Il gioco dovrebbe uscire a fine ottobre/primi novembre, quindi state pronti.

Nel suoi due anni di esistenza l'Accolade ha realizzato pochi giochi ma tutti di ottima fattura come Hardball, Psi-5 Trading Company e Killed Until Dead.
Il livello qualitativo è confermato anche dal nuovo titolo, Accolade's Comics. Questo originalissimo gioco è descritto come "il primo libro di fumetti vivente" e consente al giocatore di controllare un fumetto binario.
La storia vede come protagonista Steve Keene, un agente segreto incaricato di salvare il famoso professore Zoron Farad.
L'azione è mostrata come una serie di schermi animati simili ai quadri dei fumetti e permette al giocatore di modificare lo sviluppo della storia scegliendo le risposte di Keene alle situazioni che via via si presentano.
Per far ciò si sceglie una 'nuvoletta' tra le tre a disposizione oppure una specifica azione all'apparire di una freccia.
Steve può fare commenti caustici o dare risposte pepate, ma se esagera qualcuno si può offendere e fargliela pagare. A seconda di come si svilupperà la storia potrà apparire una delle otto sequenza arcade del gioco. In questo caso il giocatore prende il controllo diretto del personaggio cercando di evitare i pericoli che lo minacciano. Bisogna fare attenzione poiché l'esito di questi subgiochi influenza direttamente, nel bene e nel male, l'esito della storia. Keene parte con cinque vite e ogni volta che 'canna' una sequenza arcade o fa una mossa sbagliata perde una vita. Quando l'intrepido detective risolve il caso, il suo punteggio viene automaticamente salvato nella tabella dei record per i posteri.
Accolade's Comics occupa sei faccie di disco e dovrebbe quindi avere abbastanza ciccia da tenere impegnati per un po' gli amanti dei fumetti. Sembra che sia in preparazione anche una versione su cassetta ma per ovvie ragioni al momento non si sa ancora niente.

Con queste facce da ceffo in circolazione chi ve lo fa fare d' andare a Bangkok?

Dopo il vendutissimo The Last Ninja è in arrivo l'attesa nuova simulazione d'arti marziali della System 3, Bangkok Knights.
L'azione è rappresentata da sprite in stile cartone animato e fondali a scorrimento multi-direzionale.
Il giocatore è un ragazzo di campagna che si reca a Bangkok per partecipare ad un torneo locale di boxe tailandese. Il primo avversario è Manchu Man e il combattimento avviene sul bordo di un burrone. Il secondo avversario è lo psicotico Bambo Man e la scenografia del *match* è la giungla. Infine il nostro eroe si reca al mercato in città e lì affronta Killa Kale. Una volta sconfitto anche il terzo avversario potrà finalmente partecipare al torneo.
Nelle finali, lo sfidante affronta sulla distanza di quattro round otto avversari. Ciascun avversario è specializzato in una particolare mossa mortale e lo stesso dicasi per il nostro rappresentante.

ANTEPRIMA

Se siete un orso più intelligente della media, riconoscerete il fustacchione interprete del nuovo gioco della Piranha, Yogi. Il personaggio preferito di Hanna e Barbera, l'orso Yogi deve salvare il suo amichetto Bubu, che è stato catturato da un cacciatore di frodo e nascosto da qualche parte nel Parco di Jellystone. Il guaio è che si sta avvicinando l'Inverno e se Yogi non riesce a trovarlo in fretta finirà in letargo.
Il gioco include un mucchio di azioni di inseguimento e dei simpatici personaggi in stile cartone animato.

I due nuovi titoli della Ocean sono le conversioni dei giochi da bar Renegade (della FMK) e Athena (Taito). Sono entrambi dei violenti picchia-duro con tanto sangue e ossa rotte.
In Renegade interpretate la parte di un ragazzo di strada che deve vedersela con i teppisti del quartiere per ricongiungersi con la sua ragazza. Usando le nude mani e la vostra abilità nelle arti marziali dovete sbaragliare i teppisti a piedi e in bicicletta che sono alla caccia della vostra pelle.
Athena ha più o meno la stessa trama, ma un po' più di strategia, dato che dovete trovare armi e corazze per progredire nel gioco.

Entrambi i giochi saranno disponibili sia su cassetta che su disco.

ZZAP! Parade

1. (4) **HEAD OVER HEELS**
OCEAN
ZZAP! PAGELLA 97%

2. (1) **ARKANOID**
IMAGINE
ZZAP! PAGELLA 80%

3. (3) **WORLD GAMES**
EPYX/US GOLD
ZZAP! PAGELLA 98%

4. (27) **WIZBALL**
OCEAN
ZZAP! PAGELLA 98%

5. (2) **CHAMPIONSHIP WRESTLING**
EPYX/US GOLD
ZZAP! PAGELLA 80%

6. (14) **WONDER BOY**
ACTIVISION
ZZAP! PAGELLA 86%

7. (9) **DELTA**
THALAMUS
ZZAP! PAGELLA 74%

8. (-) **THE LAST NINJA**
SYSTEM 3
ZZAP! PAGELLA 90%

9. (19) **BARBARIAN**
PALACE SOFTWARE
ZZAP! PAGELLA 87%

10. (10) **SUPER CYCLE**
EPYX/US GOLD
ZZAP! PAGELLA 95%

11. (15) **ENDURO RACER**
ACTIVISION
ZZAP! PAGELLA 89%

12. (7) **DRAGON'S LAIR II**
SOFTWARE PROJECTS
ZZAP! PAGELLA 90%

13. (5) **LEADERBOARD**
ACCESS/US GOLD
ZZAP! PAGELLA 97%

14. (6) **INTO THE EAGLE'S NEST**
PANDORA
ZZAP! PAGELLA 90%

15. (11) **ELITE**
FIREBIRD
ZZAP! PAGELLA 85%

16. (16) **SANXION**
THALAMUS
ZZAP! PAGELLA 93%

17. (17) **THE SENTINEL**
FIREBIRD
ZZAP! PAGELLA MO

18. (-) **DEFENDER OF THE CROWN**
MIRRORSOFT
ZZAP! PAGELLA 94%

19. (18) **AVENGER**
GREMLIN GRAPHICS
ZZAP! PAGELLA 86%

20. (-) **ROAD RUNNER**
US GOLD
ZZAP! PAGELLA 74%

21. (26) **METROCROSS**
US GOLD
ZZAP! PAGELLA 92%

22. (13) **THE SACRED ARMOUR OF ANTIRIAD**
PALACE SOFTWARE
ZZAP! PAGELLA 93%

23. (23) **MUTANTS**
OCEAN
ZZAP! PAGELLA 90%

24. (10) **GHOSTS'N'GOBLINS**
ELITE
ZZAP! PAGELLA 94%

25. (25) **GAUNTLET**
US GOLD
ZZAP! PAGELLA 93%

26. (30) **ARMY MOVES**
IMAGINE
ZZAP! PAGELLA 75%

27. (-) **SLAP FIGHT**
IMAGINE
ZZAP! PAGELLA 80%

28. (21) **FLASH GORDON**
MASTERTRONIC
ZZAP! PAGELLA 91%

29. (29) **THE GREAT ESCAPE**
OCEAN
ZZAP! PAGELLA 89%

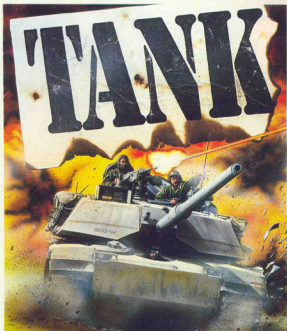
30. (24) **CAULDRON II**
PALACE SOFTWARE
ZZAP! PAGELLA 94%

ZZAP! Parade

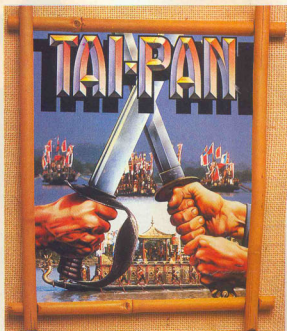
I miei giochi preferiti sono:

NOME ....
COGNOME ....
VIA ....
CITTA' ....

1. ....
2. ....
3. ....
4. ....
5. ....

Spedite a Zzap! Parade, Studio VIT, Via Ausonio,27 - 20123 Milano

A bordo del tuo (quasi) indistruttibile carro armato, devi difenderti contro i tuoi nemici che ti bersagliano con tutti i tipi di munizioni esistenti . Anche il terreno è vario e accidentato, buona fortuna !

C64, Amstrad, Spectrum.

Cass. **L. I8.000** Disco **L. 25.000**

Dall'autore di Shogun, ecco TAI PAN, una incredibile storia di pirati e avventurieri, un mondo di sangue, tradimenti e cospirazioni. Entra nell'atmosfera di TAI PAN e non ne uscirai più !

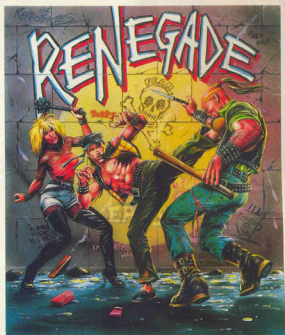
C64, Spectrum, Atari ST.

Cass. **L. I8.000** Disco **L. 25.000/39.000**

A bordo dello Slapfighter per tenere a bada stormi di alieni che ti attaccano ondata dopo ondata. Ma se sai usarli, ci sono molti mezzi a tua disposizione.

C64, Spectrum

Cass. **L. I8.000** Disco **L. 25.000**

imagine ..the name of the game

Coin-op della Taito Corp. La "Famiglia" ha le mani ovunque, nel gioco d'azzardo, nel buissness della droga, e in altri commerci non proprio legali. Tutto andava fino a che uno di loro decide di uscire dal giro. Il suo nome è RENEGADE.

C64, e altri computer.

Cass. **L. I8.000** Disco **L. 25.000**

LEADER Distribuzione s.r.l., Via Mazzini I5 - Casciago (VA) - Tel. 0332/212255 Fax 0332/212433